
TILT
MICRO-JEUX-VIDEO
ACTUEL
CREER SA SOCIETE
PONCTUEL?
COMMODORE PLUS 4
ATARI 130 XE
COMMODORE 16
INTELLECTUEL
LA SCIENCE AU MICRO
DEMENTIEL
UNE NOUVELLE RACE DE PROFS
M 3085-22-17,50 F
N° 22-MENSUEL JUIN 1985-17,50 F-BELGIQUE : 130 FB-SUISSE : 6 FS-CANADA : 3 $ CANADIENS-MAROC : 20 DH-ESPAGNE : 375 PESETAS

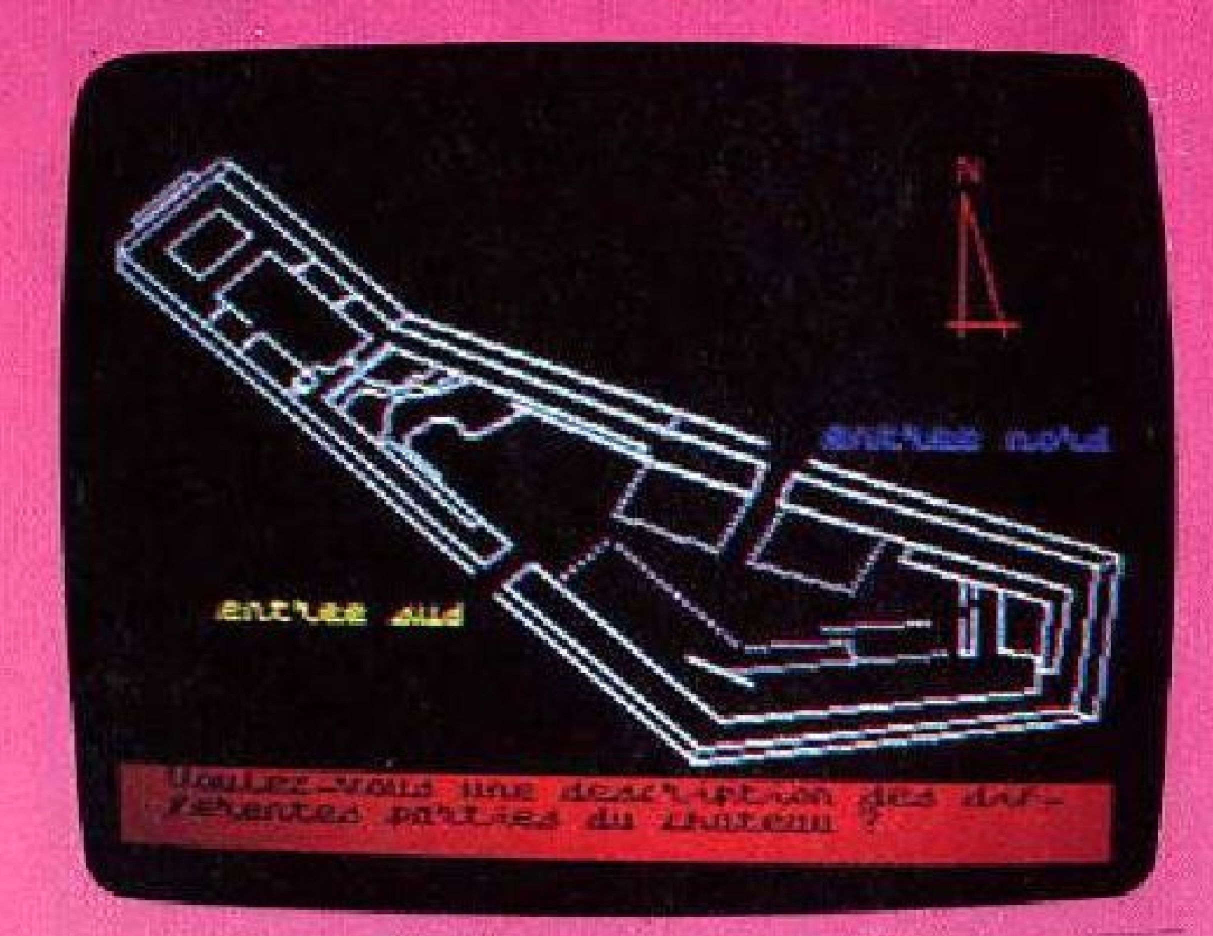
de ceux-ci, une visite à l'hôpital vous fera perdre de précieuses secondes. Car, bien entendu, la bombe déposée est à retardement et la réussite de votre entreprise dépendra du temps écoulé avant son désamorcement. Ce logiciel présente une animation graphique intéressante. La multitude de tableaux et de circonstances proposés au joueur est impressionnante et donne à ce programme toute la dimension d'un bon logiciel d'action. (K7 Bug Byte, pour *C 64*.)

Type : action et adresse
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B

MONTSÉGUR

Hérésie

En 1244, la forteresse de Montségur en Ariège où étaient réfugiés les Albigeois fut assaillie et prise par les croisés signifiant l'arrêt de mort de la secte religieuse des



Cathares. Pas de panique, ce n'est pas une leçon d'histoire, mais juste une introduction à ce jeu d'aventure.

En villégiature dans le Midi, vous faites la connaissance d'un vieillard moribond qui se targue d'être l'unique descendant des fameux Cathares. Il vous confie un parchemin, véritable clé pour accéder au Saint Graal et à la pierre philosophale. Manque de chance le message est codé selon un langage cabalistique utilisé par les anciens Cathares pour communiquer en public et le vieil homme a juste le temps de vous en traduire quelques passages. Il en ressort qu'il existe un lieu appelé la Montagne Sacrée (le piton rocheux du château de Montségur) où se cache la pierre et un moyen de remonter le temps pour percer les secrets du Saint-Graal.

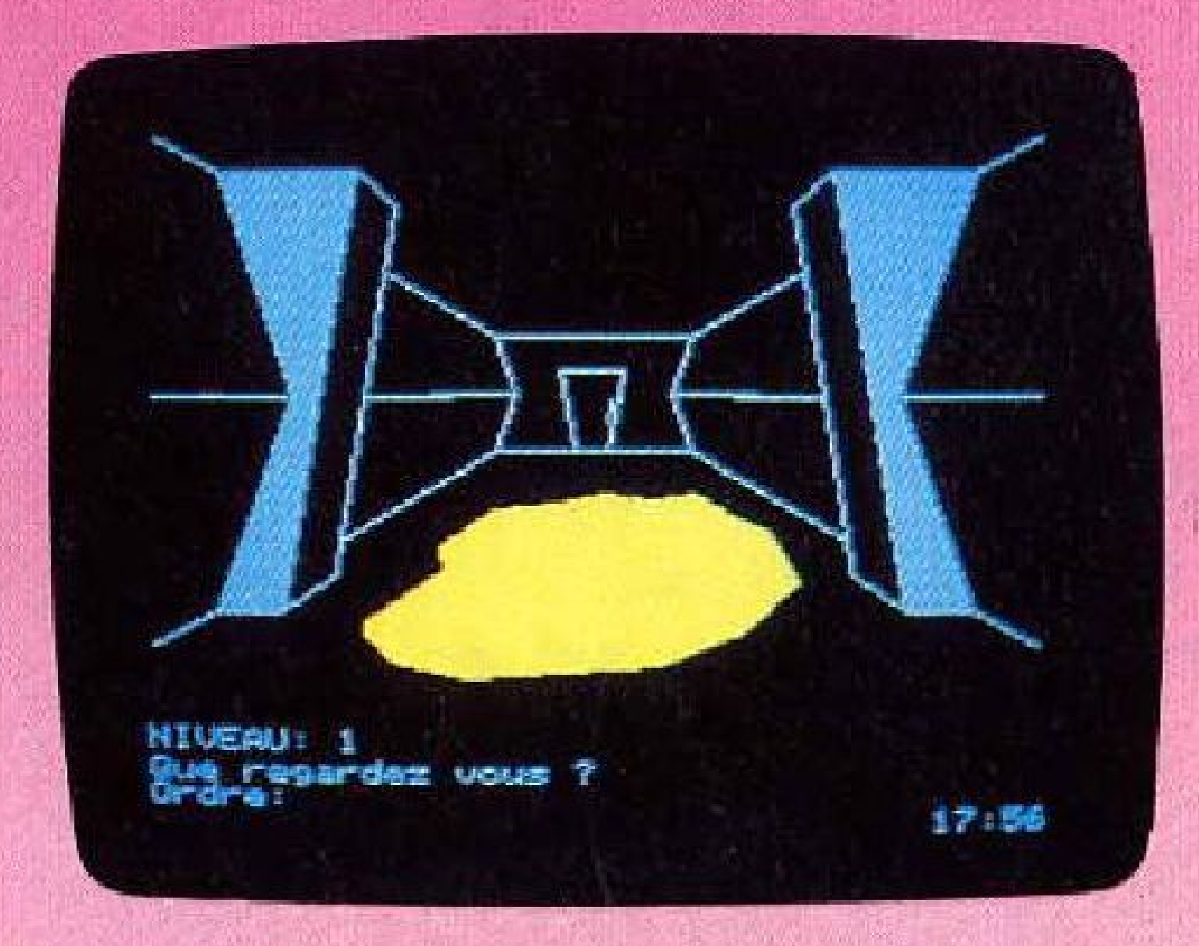
Une fois à la forteresse, c'est à vous de découvrir toutes ces astuces, de dénicher le grand Monarque, Imbert de Salos et le deuxième témoin mystérieux, qui seuls savent où se trouve la pierre philosophale. Attention, le « transporteur » mal utilisé vous projette dans les griffes d'un tripanosaure ou dans le néant interstellaire.
Les instructions comprenant le but du jeu, le plan du château de Montségur et le vocabulaire sont chargées sur une face de la cassette de jeu. L'autre est consacrée au jeu lui-même. Pas très commode pour qui ne possède pas d'imprimante ou de mémoire éléphantesque. Un jeu intéressant qui fait remonter le fil de l'histoire. (K7 Norsoft, pour *Oric 1/Atmos*.)

Type : aventure historique
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : —
Prix : B

LE RETOUR DU DOCTEUR GENIUS

Pour adeptes !

Le manoir du docteur Génius a eu ses adeptes. Ils retrouveront avec un plaisir mêlé d'effroi le terrible docteur dans un vaisseau spatial, dans lequel on risque la mort à chaque pas. Les flaques ne sont pas d'eau mais d'acide, la climatisation se dérègle et rend l'air irrespirable, des portes anonymes cachent des engins mortels, etc. *Le retour du docteur Génius* est plus difficile à résoudre que son prédécesseur. Les amateurs



du genre seront comblés. Les autres risquent de demeurer sceptiques. Car ce logiciel pêche par ses textes, qui semblent bâclés. Une énorme faute d'orthographe « agrémente » l'introduction, et certaines répliques de l'ordinateur, qui se veulent humoristiques, frôlent de bien près la vulgarité. La qualité croissante des logiciels oblige à devenir de plus en plus exigeant. Il ne faut surtout pas tomber dans la facilité de la production « à la chaîne ». Pour rester chez Loriciels, un jeu d'aventure comme *Le Diamant de l'île maudite* a une toute autre tenue. (K7 Loriciels, pour *Oric/Atmos*.)

Type : jeu d'aventure
Intérêt : ★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : —
Prix : B

AIR BATTLE

Pas de pitié

Comme le célèbre Baron noir de la guerre de 14-18, vous n'avez qu'un idéal : descendre à l'aide de vos mitrailleuses d'enfer, les aéroplanes ennemis qui se pointent dans votre collimateur. Pour corser la difficulté, vous ne pouvez distinguer vos amis de vos ennemis que par leur attitude.
Gardez un œil sur le rétroviseur et sur vos réserves de munitions et de fuel. Il serait



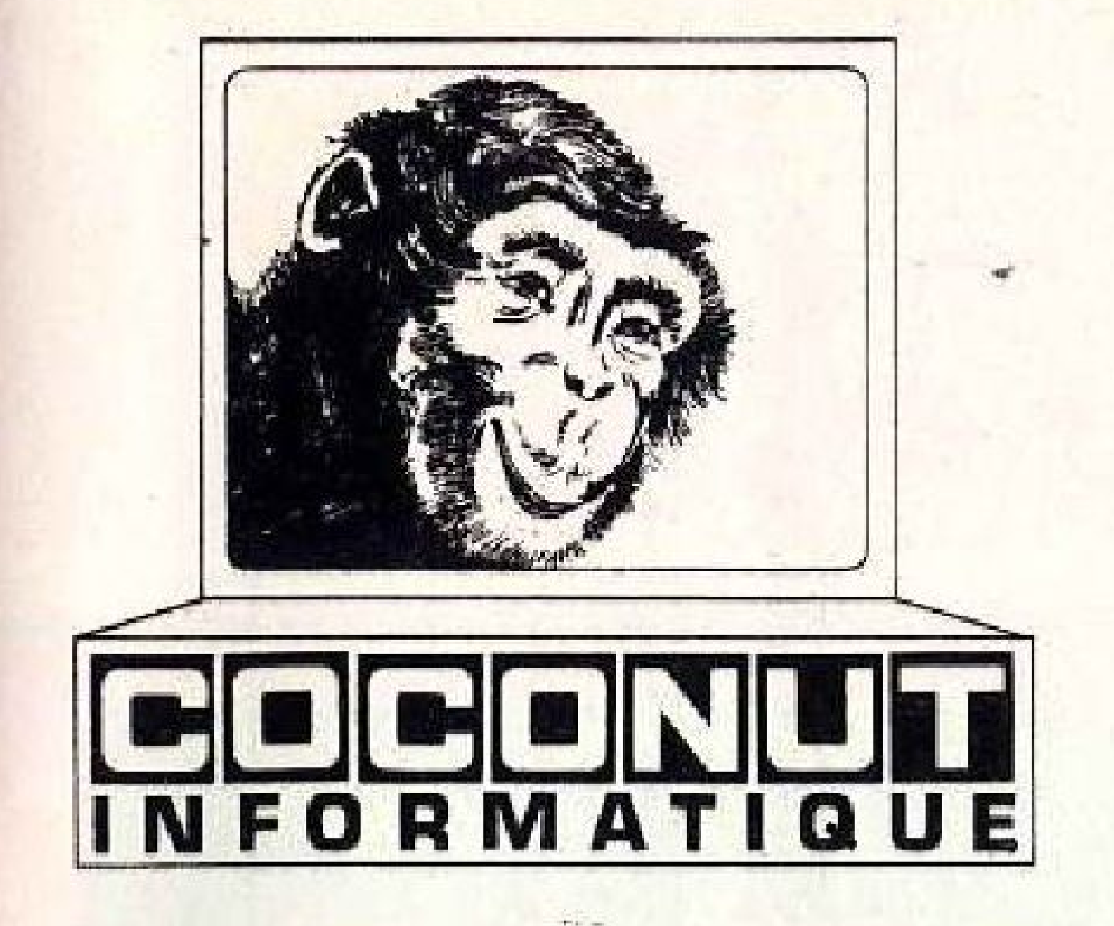
indigne de vous de « crasher » pour cause de panne d'essence. Un jeu d'aventure qui ne brille pas par son originalité, mais assez rigolo à l'usage. Le bruit des hélices est hallucinant de vérité. (Cartouche Philips, pour *Videopac +* et *Jopac*.)

Type : aventure
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B

HELICOPTER RESCUE

Sauvetage

Votre escadrille s'est fait attaquer en traître. Beaucoup de pilotes ont péri dans les échauffourées, d'autres ont pu s'éjecter à temps et errent maintenant dans le désert ▶



COCONUT PROGRAMME

Le Spécialiste Logiciel de Paris

13, BOULEVARD VOLTAIRE - 75011 PARIS
MÉTRO RÉPUBLIQUE

☎ (1) 355.63.00
DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

SPECTRUM **ORIC/ATMOS**
THOMSON **COMMODORE**
AMSTRAD **MSX**
JASMIN **ATARI**

+ de 1000 titres

COMMODORE 64

ENTOMBED ULTIMATE	160	C
CONAN	180	D
PIT STOP II	120	C
IMPOSSIBLE MISSION	140	C
SPY VERSUS SPY	80	C
SPITFIRE 40 FRANÇAIS	160	C
BC'S QUEST II FRANÇAIS	130	C
QUASIMODO	120	C
BRUCE LEE	89	C
BRUCE LEE	99	D
BEACH HEAD	89	C
BEACH HEAD	99	D
FORT APOCALYPSE	89	C
FORT APOCALYPSE	99	D
RAID OVER MOSCOR	89	C
RAID OVER MOSCOW	99	D
ON COURT TENNIS FRANÇAIS	140	C
ALIEN FRANÇAIS	140	C
COMBAT LEADER FRANÇAIS	210	C/D
BATTLE FOR NORMANDY FRANÇAIS	210	C/D
FIGHTER PILOT FRANÇAIS	120	C
FIGHTER PILOT FRANÇAIS	180	D
SOLO FLIGHT FRANÇAIS	180	C/D
FLIGHT SIM II FRANÇAIS	570	D
FLIGHT SIM II FRANÇAIS	490	C
SUMMER GAMES	180	C
BASEBALL	130	C
MURDER ON THE ZINDEURNEUF	160	C
GLIDER PILOT	150	C
LODE RUNNER	140	C
SUPERSTAR CHALLENGE	130	C
ARCHON	140	C
SPY VERSUS SPY	140	C
BROADSIDES	490	D
RENDEZ-VOUS WITH RAMA	260	D
SPY HUNTER	95	C
FAHRENHEIT 451	260	D
COMBAT LYNX FRANÇAIS	150	C
TANKBUSTERS	140	C
SUPER CHESS III	135	C
INTERDICTOR PILOT	240	C
COMBAT LYNX FRANÇAIS	110	C
KONG STRIKES BACK	89	C
DALEY THOMPSON DECATHLON	89	C
RALLY II FRANÇAIS	175	C
CP GRAPH FRANÇAIS	180	C
HUNCHBACK II	89	C
GESTION DE FICHIERS FRANÇAIS	180	C
MISSION DELTA FRANÇAIS	120	C
KIKEKANKOI FRANÇAIS	180	C
TANK BUSTER	110	C
MACADAM BUMPER FRANÇAIS	180	C
LA VILLE INFERNALE FRANÇAIS	120	C
D A O FRANÇAIS	120	C
MEURTRE A GRANDE VITESSE	180	C
PROJECT VOLCANO français	160	C
MUSIC COMPOSER	120	C
JET SET WILLY	99	C
HOUSE OF USHER	80	C
PYJAMARAMA	120	C
HUNTER KILLER	110	C
HARRIER ATTACK	80	C
STAR COMMANDO	99	C
FRUTY FRANK	80	C
MANIC MINER	99	C
HOBBIT	140	C
DEFEND OR DIE	110	C
BATTLE FOR MIDWAY	135	C

AMSTRAD

KNIGHT LORE FRANÇAIS	140	C
EXECUTION	89	C
GHOSTBUSTERS FRANÇAIS	110	C
WORLD CUP FOOTBALL	89	C
FIGHTER PILOT FRANÇAIS	110	C

M. S. X.

KUNG FU	240	K
BUCK ROGERS	170	C
ZAXXON	170	C
CUBE INFORMATIQUE FRANCE	290	C
HOBBIT 64 K	210	C
737 FLIGHT SIMULATOR	160	C
HERO	120	C
TENNIS	220	K
BLAGGER	120	C
HOLE IN ONE	280	K
GHOSTBUSTERS FRANÇAIS	160	C

SPECTRUM

SKI STAR 2000	120
911 TS	100
SQUASH	100
SUPERSTAR CHALLENGE	110
DRAGONTORC	120
MOON CRESTA	110
MACADAM BUMPER	180
SPY HUNTER	89
BASEBALL	79
GIFTS FROM THE GODS	89
FIGHTER PILOT FRANÇAIS	70
RAID OVER MOSCOW	69
HOBBIT	150
VOX	185
3D MOVER FRANÇAIS	185
COMBAT LYNX FRANÇAIS	150
ALIEN 8... FRANÇAIS	140
KNIGHT LORE... FRANÇAIS	140

ATARI

DROPZONE	90	C
QUASIMODO	110	C
MR DO	90	C
PAC MAN	90	C
DIG DUG	90	C
F15 STRIKE EAGLE	150	C
GRIDRUNNER	90	C
FORT APOCALYPSE	90	C
ATTACK OF THE MUTANTS CAMELS	90	C
NATO COMMANDER	90	C
BLUE MAX	90	C
ENCOUNTER	90	C
SOLO FLIGHT FRANÇAIS	150	C
SPITFIRE ACE	90	C
BRUCE LEE	90	C
AZTEC CHALLENGE	90	C
ZAXXON	90	C

ORIC

MANIC MINER	130
BASIC TURBO	140
TRIATHLON	130
MEURTRE A GRANDE VITESSE	180
MACADAM BUMPER	180
LE RETOUR DU DR GENIUS	140

MATERIEL

COMMODORE 64 PERITEL + LECTEUR K7 1530 + AUTOFORMATION	2700
COMMODORE 64 PERITEL	2390
LECTEUR 1541	2490
MONITEUR COULEUR OSCAR	2590
IMPRIMANTE MPS 802	2590
QUICKSHOT II	120

★

TRES IMPORTANT

Le matériel ci-dessus est garanti 1 an par l'importateur officiel.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Uniquement pour les logiciels - Pour la France Métropolitaine

- Chèque bancaire à l'ordre de Coconut.
- Frais de port 20 FF.
- Pas de contre-remboursement.
- Réservation possible par téléphone.

- *démonstration permanente*
- *les derniers logiciels*
- *des spécialistes*
- *des exclusivités*
- *des imports*
- *un club (moins 10 %)*

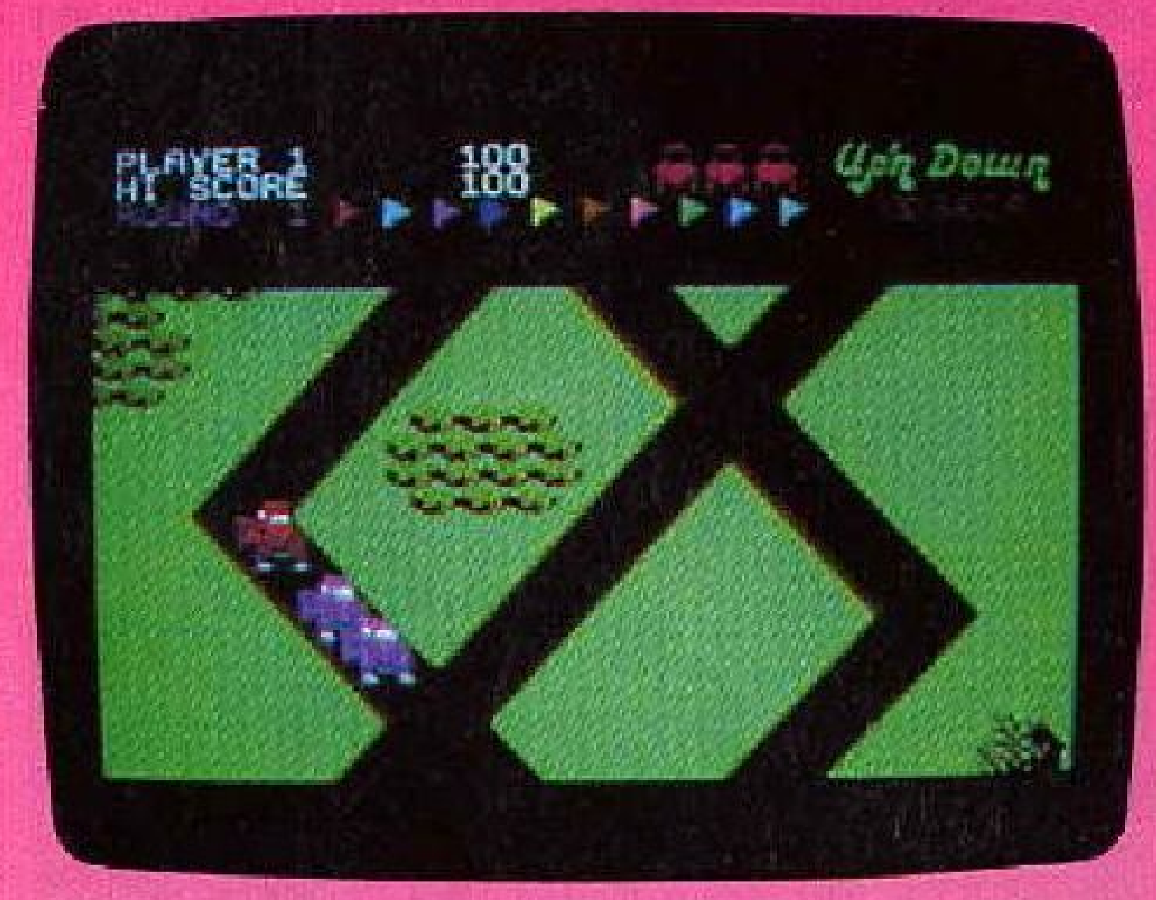
vous sont offertes en ce qui concerne la formation de votre équipe : gardien de but plus ou moins habile, une défense ou une attaque extrêmement rapide, etc. Selon votre stratégie sur le terrain, à vous de définir l'équilibre adéquat entre vos joueurs. Le match se déroule en deux demi-périodes de douze minutes. Vous y retrouverez l'atmosphère des grands stades. Corners, hors-jeu, coups-francs, bien qu'invisible sur le terrain, l'arbitre saura y faire régner la loi ! (Cartouche CBS Electronic, pour console *Colecovision* ou *Adam*.)

Type : simulation sportive
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★
Prix : D

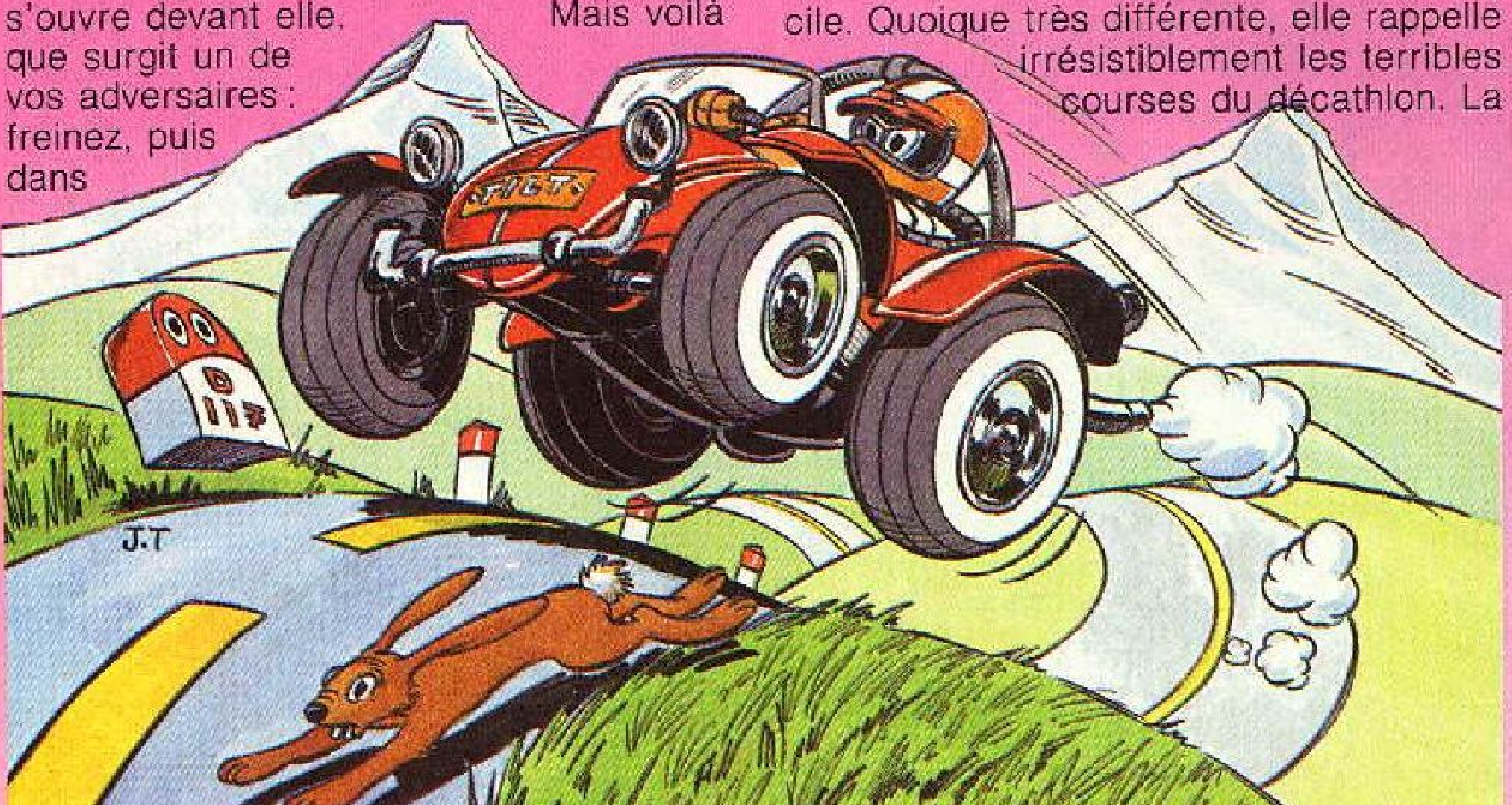
UP'N DOWN

Course poursuite

Au volant d'une petite « Buggy », vous voici lancé dans la course. A l'écran, un enchevêtrement de routes traverse champs et montagnes. Vos concurrents sont déjà lan-



cés, il vous faut maintenant devenir un as de la conduite acrobatique.
Votre machine est d'un maniement fort simple : une poussée du joystick vers l'avant et la buggy suit fidèlement la route qui s'ouvre devant elle. Mais voilà que surgit un de vos adversaires : freinez, puis dans une ligne droite propice, pressez la gâchette du joystick et c'est le saut dans les airs. Pour peu que vous n'atterrissiez pas dans un champ de betteraves, la poursuite continue. A chaque carrefour, vous devez choisir votre direction. Certaines routes sont des cul-de-sacs et n'oubliez jamais qu'il rôde par ici de dangereux tanks écraseurs. Tout au long de votre course, ramassez les drapeaux et autres objets qui encombrent la chaussée. C'est autant de points de bonus gagnés.
Dans un graphisme quelque peu simpliste, *Up'n Down* trouve néanmoins tous les ingrédients d'un jeu d'adresse stimulant. (K7 Sega, pour *C 64*.)

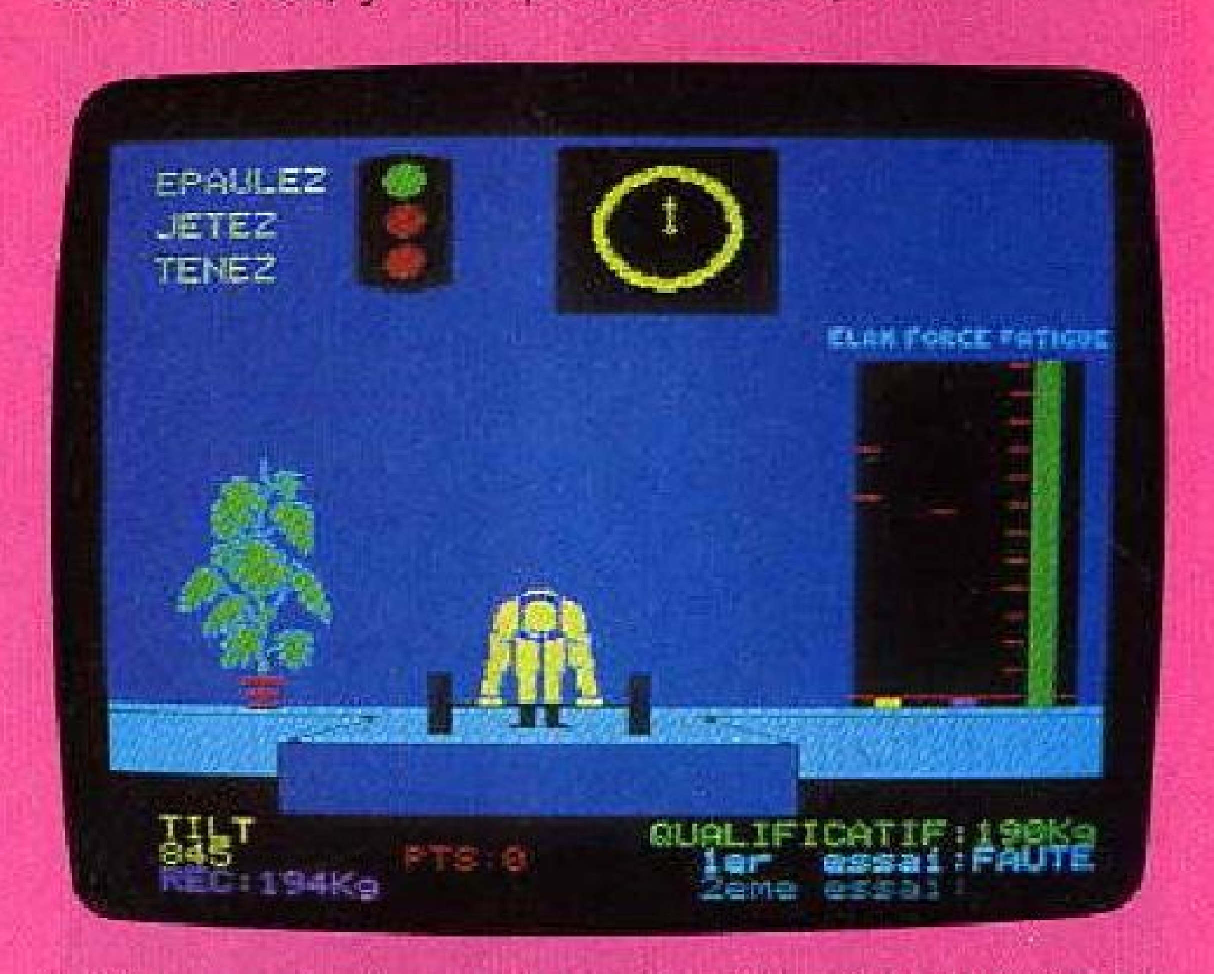


Type : adresse
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B

TRIATHLON

En forme

Les épreuves du triathlon exigent des qualités sportives complètes : force, vitesse, concentration. Les trois sports sont en effet le tir à l'arc, l'aviron et l'haltérophilie. Le tir à l'arc s'effectue sur une cible mobile et par vent variable. Le tir doit s'ajuster latéralement et verticalement. Que l'on déclenche le tir une fraction de seconde trop tôt ou trop tard, et le centre de la cible est raté. L'angle de tir, quant à lui, se règle en fonction de la durée d'appui de la touche de tir. Et chaque coup diffère du précédent, car le vent qui souffle dans le dos modifie la vitesse et la trajectoire de la flèche.
On n'accède à la deuxième épreuve qu'en cas de qualification à la première. Pour battre l'ordinateur à l'aviron, un rythme parfait s'impose. Nage, retour des avirons. De la précipitation, et les rames se bloquent, pendant que la yole adverse prend du champ...
La dernière épreuve est aussi la plus difficile. Quoique très différente, elle rappelle irrésistiblement les terribles courses du décathlon. La force nécessaire à l'épaulé-jeté se trouve en frappant le plus rapidement possible la barre de ce pauvre *Oric* — qui n'en demandait pas tant ! Et plus l'on tarde, plus l'exploit devient improbable, car l'indicateur de fatigue vire rapidement au rouge...
Tous les sportifs sur *Oric/Atmos* frustrés et jaloux de *Decathlon* et autres *Hyper-sports* vont se précipiter sur *Triathlon*. Les épreuves choisies sont très différentes les unes des autres, y compris en ce qui concerne



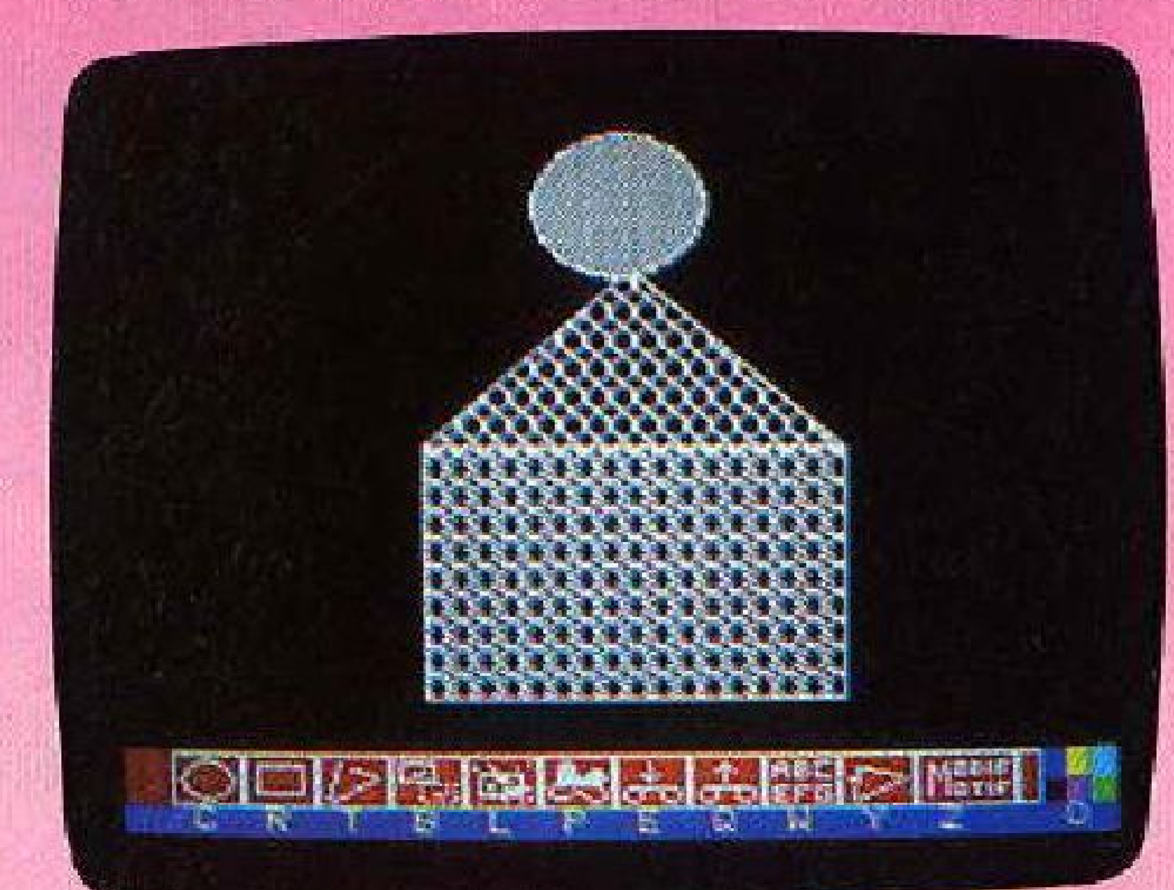
la façon de jouer (ce n'est pas toujours le cas), le graphisme est excellent et l'animation sonore étonnante pour la machine. (K7 Ere Informatique, pour *Oric/Atmos*.)

Type : simulation sportive
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★★
Prix : B

MASTER PAINT

L'as du pinceau

Avec un soupçon de talent, un brin d'imagination, un *Oric 1/Atmos* et la cassette *Master Paint*, sans vouloir rivaliser avec Rembrandt, vous arriverez facilement à vous faire plaisir. Plus besoin de sortir la langue pour faire des cercles, de se munir d'un cordeau pour tirer des rectangles ou des triangles, ni d'acheter du papier calque pour recopier ou des tubes de gouache (sept couleurs sont à votre disposition). La seule chose à faire, c'est de sélectionner la fonction correspondante du logiciel.
Parmi les autres fonctions intéressantes, ▶





BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF (93) 42.57.12

SPECIAL PROMOTIONS

VOUS CONNAISSEZ LE CHOIX ET LES PRIX MICROMANIA!
DECOUVREZ MAINTENANT LE SERVICE * CLUB!

ATARI 2600
239 F

DECATHLON
PITFALL II
PRESSURE COOKER
HERO
SPACE SHUTTLE
RIVER RAID
ENDURO
PITFALL
BEAM RIDER

SUPER PROMOTION
75 F

TOUTANKHAM
CYRUSS
STAR WARS ARCADE
Q BERT
POPEYE

MATTEL INTELLIVISION
SUPER PROMOTION
119 F

ICE TRECK
BEAUTY AND THE BEAST
SWORD AND SERPENT
DEMON ATTACK
DRAGON FIRE
DRACULA
NOVA BLAST
SAFE CRACKER
WHITE WATER
POPEYE **75 F**

COLECOVISION

DECATHLON	275 F
HERO	275 F
PITFALL II	275 F
PITFALL	275 F
RIVER RAID	275 F
BEAM RIDER	275 F
ZENJI	275 F
SUB ROC	275 F
TENNIS	329 F
WING WAR	399 F

SUPER PROMOTION

BC'S QUEST FOR TIRES	129 F
POPEYE	75 F

TO7/TO7-70/MO5

ELIMINATOR	110 F
PULSAR II	120 F
YETI	145 F

TO7/70-MO5

ECHECS 3.7	110 F
1815	135 F
MEURTRE GDE VITESSE	155 F
AIGLE D'OR	160 F
SCRABBLE (FR)	245 F

MO5

CROCKY II	110 F
MILLIONNAIRE (ERE)	125 F
VOX (ERE)	160 F
MISSION DELTA (ERE)	160 F
FLIPPER	160 F
STANLEY	125 F
TABLO 5	225 F
SPACE SHUTTLE	299 F
FORTH	299 F
EMPIRE	239 F

ZX 81

3D FORMULE 1 (ERE)	70 F
INTERCEPTEUR COBALT (ERE)	90 F
BUDGET FAMILIAL (ERE)	90 F
3 D NORT	85 F
COBRA	85 F
RUINE	75 F
TRAFFIC	75 F
TENNIS	80 F
ARGOLATH	140 F
GRAPHIX 81	150 F
ZX CHESS II	140 F
FORTY NINER	85 F
ROCKET MAN	85 F
3D MONSTER MAZE	80 F

TI 99/4A
SUPER PROMOTION

Q-BERT	75 F
FROGGER	75 F

ORIC/ATMOS

MR WIMPY	49 F
MISSION DELTA	89 F
BUDGET FAMILIAL	99 F
ZOOLYMPICS	119 F
MILLIONNAIRE (ERE)	109 F
CITE MAUDITE (ERE)	125 F
MICROSAPIENS (ERE)	125 F
FRELON	125 F
STANLEY	125 F
1815	129 F
TRIATHLON (ERE)	135 F
COBRA PIN BALL NF	120 F
MACADAM BUMPER (ERE)	145 F
DIAMANT ILE MAUDITE	145 F
3D FONGUS	145 F
AIGLE D'OR	160 F
RETOUR DR GENIUS	160 F
FLIPPER	160 F
MASTER PAINT	225 F
LORIGRAPH	260 F

APPLE

BRUCE LEE	245 F
DALLAS	245 F
CONAN	275 F
GHOST BUSTER	275 F
PITFALL II	275 F
HERO	275 F
DESIGNER'S PENCIL	275 F
TRACER FUNCTION	275 F
MIND SHADOW	275 F
SPACE SHUTTLE	275 F
SEVEN CITIES OF GOLD	375 F
PINBALL CONSTRUCTION SET	375 F
LODE RUNNER	295 F
AXIS ASSASSIN	375 F
ONE ON ONE	375 F
SCRABBLE (FR) NF	345 F
SUMMER GAMES	440 F
FLIGHT SIMULATOR II	490 F
SCOOP	275 F
TRANSAT	269 F

5 F de réduction supplémentaire à valoir sur la carte de fidélité.

AMSTRAD GB

FOREST AT WORLD END	65 F
JEWELS OF BABYLON	75 F
FRUTY FRANKY	75 F
MESSAGE FROM ANDROMEDA	75 F
FANTASIA DIAMOND	89 F
TECHNICIAN TED	89 F
HUNCHBACK	75 F
ST SNOOKER	89 F
FLIGHT 737	79 F
FOOTBALL MANAGER	89 F
MANIC MINER	89 F
GHOULS	89 F
JET SET WILLY	89 F
PYJAMARAMA	95 F
HARRIER ATTACK	99 F
RETURN TO EDEN	99 F
STAR COMMANDO	99 F
GHOST BUSTER	105 F
BATTLE FOR MIDWAY	115 F
MISSION DELTA (ERE)	110 F
MICRO SAPIENS (ERE)	125 F
MILLIONNAIRE (ERE)	125 F
COBRA PIN BALL NF	120 F
MACADAM BUMPER (ERE)	140 F
MYSTERE DE KIKEKANKOI NF	145 F
RALLYE II NF	155 F
MEURTRE A GRANDE VITESSE	160 F
ZEN ASSEMBLEUR	199 F

NOUVEAUTÉS !

BEACH HEAD	95 F
RAID OVER MOSCOU	95 F
BRUCE LEE	95 F
POLE POSITION	95 F
DECATHLON NF	95 F
SORCERY	105 F
FIGHTER PILOT	105 F
KNIGHT LORE	109 F
EVERYONE ISA WALLY	105 F
ART WORK	115 F
3D STARSTRIKE	115 F
3D FIGHT (Fr)	115 F
AMELIE MINUIT (ERE)	125 F
CHESS III	135 F
STRESS (Fr)	130 F
PLANETE BASE (Fr)	135 F
SERIE NOIRE	145 F
AVENTURES AU CHATEAU	145 F
GESTION DE FICHIER	160 F

LIVRES MICRO-APPLICATIONS

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR	249 F
MAITRISER CPM SUR CPC	149 F
TRUCS ET ASTUCES DU CPC 64	149 F
LE LANGAGE MACHINE DU CPC	129 F
PROGRAMMES BASIC pr CPC	129 F
LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS	149 F
PEEKS ET POKES DU CPC	99 F
JEUX D'AVENTURE SUR CPC	129 F

MSX GB

MANIC MINER	90 F
JET SET WILLY	90 F
SUPER CHESS	99 F
HYPER VIPER	99 F
HUSTLER	115 F
CHUCKY EGG	119 F
GHOST BUSTER NF	139 F
DECATHLON NF	139 F
BEAM RIDER NF	139 F
HERO NF	139 F
PITFALL NF	139 F
RIVER RAID NF	139 F

Le service club, c'est depuis plus de deux ans ce qui a permis à des milliers de passionnés de la micro, de recevoir chez eux rapidement et aux meilleurs prix les dernières nouveautés françaises et étrangères et les best-sellers.
Deux ans d'expérience et plus de 10 000 jeux en stock, ça compte pour vous assurer un traitement rapide de votre commande dès sa réception et l'envoyer en paquet poste urgent!
Dès votre premier achat vous deviendrez "micromane" et recevrez gratuitement et sans obligation d'achat à aucun moment les promotions du club et les nouveautés avant qu'elles ne paraissent dans la presse.

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE

Votre jeu chez vous dans 48 h*
en téléphonant au 16 (93) 42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

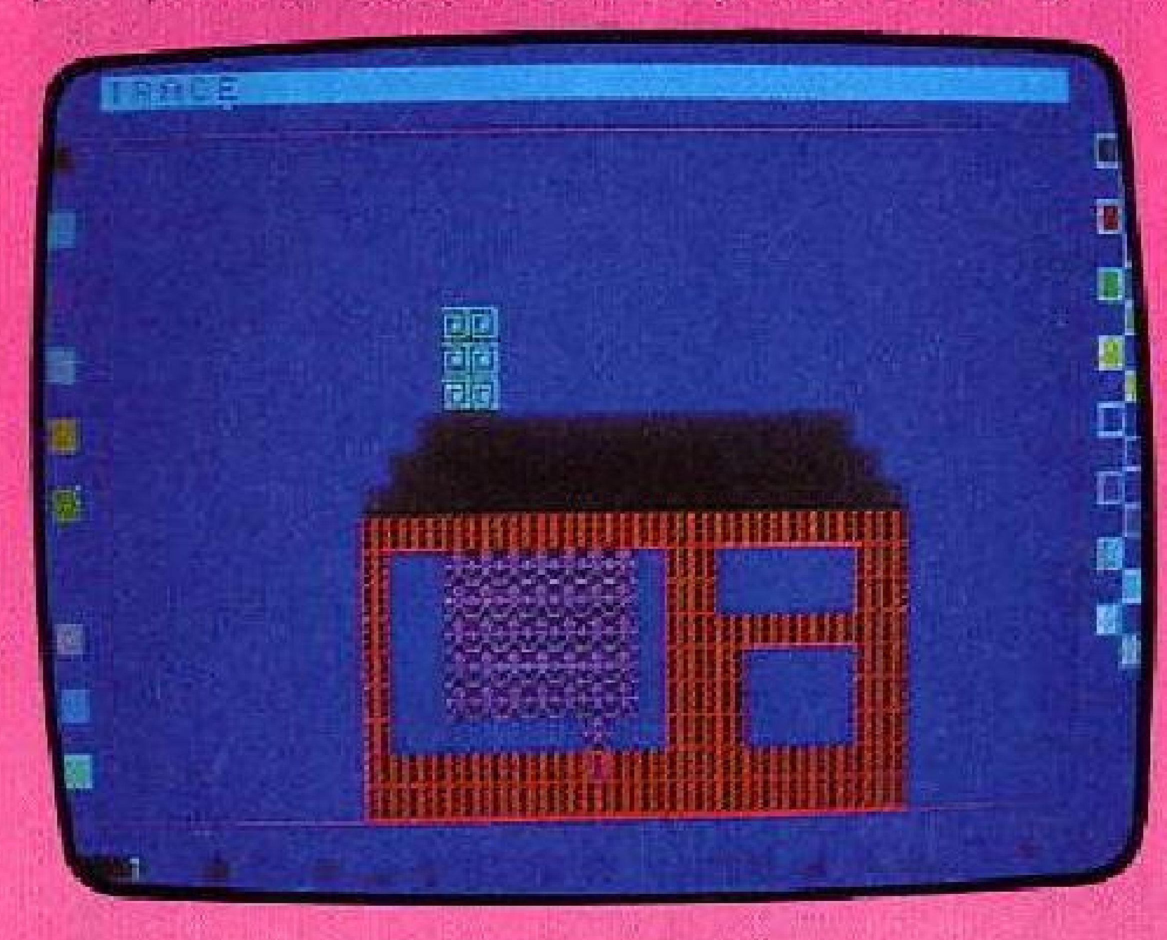
l'affichage des coordonnées permet de positionner exactement les points stratégiques de votre chef-d'œuvre et la loupe de grossir l'intérieur d'un cadre de 36 × 24 points puis de le transformer. Six motifs de remplissage, ainsi que deux routines d'écriture (trois épaisseurs de trait) modifiables à souhait vous ouvrent grand les portes du graphisme. Tous les dessins sont mémorisables.
Un logiciel complet et assez souple auquel on ne peut reprocher qu'une chose : un système de déplacement par clavier qui manque de précision car beaucoup trop rapide. (K7 Ere Informatique, pour *Oric 1/-Atmos*.)

Type : simulation de dessin
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage :
Prix : C

IMAGIX

Les Beaux-Arts

Transformez-vous l'espace d'un après-midi en un peintre, qui plus est de l'école impressionniste. En effet, votre dessin se travaille par petites touches ou symboles graphi-



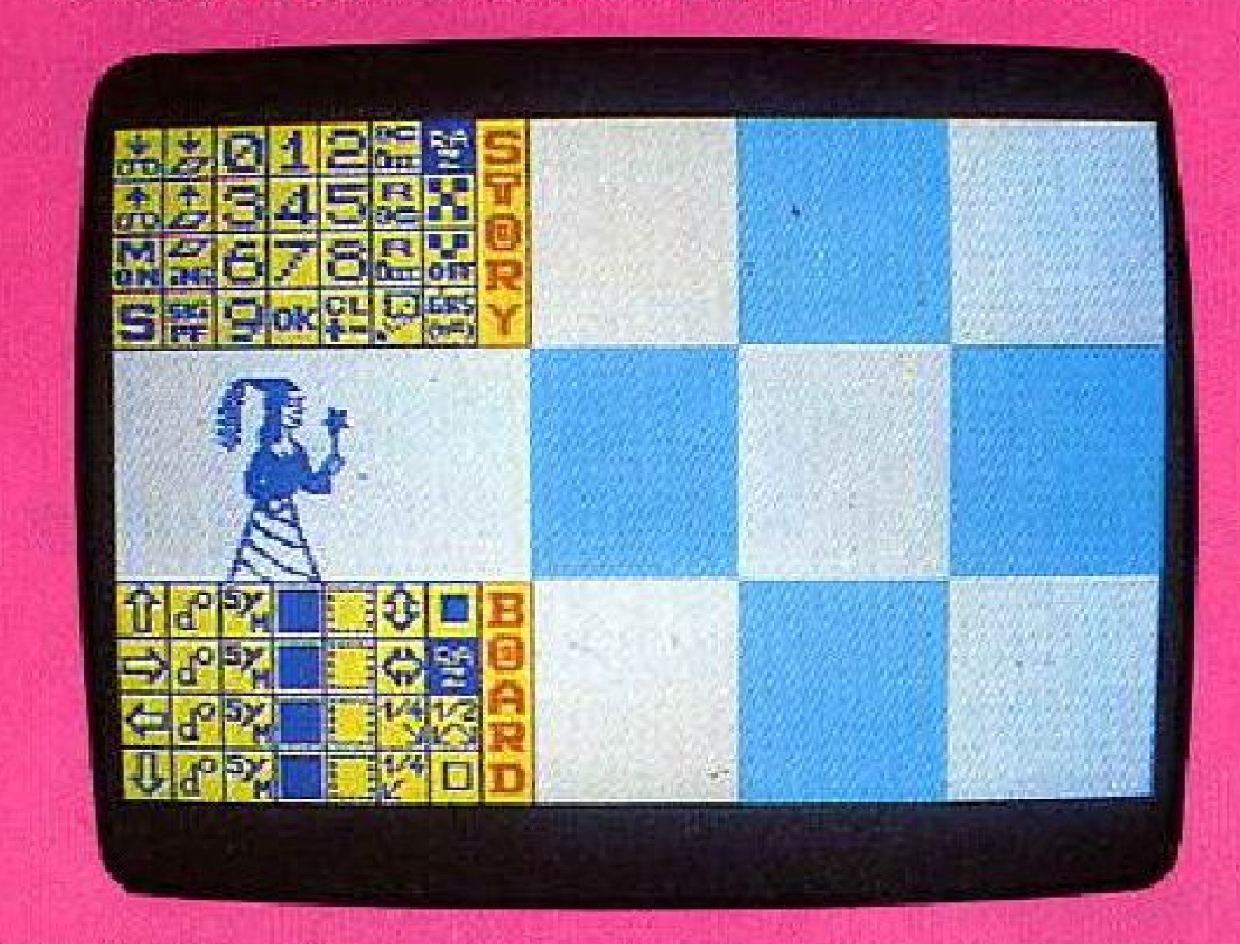
ques préalablement coloriés, assemblés sur votre écran pour obtenir une image d'ensemble entièrement maléable. Pour ce faire, vous utiliserez différentes fonctions et sous-fonctions : « tracé » du caractère élu pour esquisser les grandes lignes, « reproduction » pour peaufiner les détails ou écrire un texte, « changement de couleur » et « création ». Vous construisez vous-même votre caractère (un ensemble de 80 points qui composent les 1 000 petites cases de l'écran) comprenant le symbole et son fond aux couleurs de votre palette. Si les combinaisons sont infinies, seulement 120 caractères peuvent être mémorisés simultanément, s'ajoutant aux symboles classiques d'écriture et de numérotation. Une fonction « animation » vous permet de donner vie à 16 d'entre eux et « sauvegarde » de constituer un porto-folios.
Ce logiciel comporte de vastes possibilités et un graphisme soigné, pour peu que l'on ait eu l'idée judicieuse de faire une maquette. Cela évite les erreurs de volume et les fautes de raccord. (Cartouche Exelvision pour *EXL 100*.)

Type : jeu graphique
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : —
Prix : n.c.

STORY BOARD

Création de BD

Plus qu'un simple logiciel de composition graphique, *Story Board* vous offre la possibilité de créer vos dessins et de les animer



en véritable « cartoon ». Dès le chargement du programme, l'écran se divise en cinq zones de travail. La zone A représente votre plan de création graphique : sur neuf carrés de huit repères sur huit, c'est ici que vont prendre forme les figures créées. C'est sur la partie C de l'écran que vont se reproduire, à échelle réduite, vos travaux effectués dans la première partie énoncée. Cette méthode de travail vous permet un dessin



précis et recherché. Ces zones B et D concernent le choix entre les multiples possibilités offertes par ce logiciel. Ainsi, la zone « Board » correspond aux ordres de composition graphique. Création des points, effacement, rotation ou déplacement latéral de la figure créée, tous les mouvements sont possibles par symétrie ou glissement. Mais c'est dans la zone D, nommée « Story » que va véritablement prendre corps votre animation graphique. Les plans peuvent être corrigés, adaptés puis projetés sur l'écran. La sauvegarde sur cassette, l'écriture de fichier et la relecture de ces programmes vous plongeront dans le monde fascinant de la création. (K7 Langage et Informatique, pour *MO 5* et *TO 7*.)

Type : création et animation graphique
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : -
Prix : n.c.

PSYCHEDELIA

Recherche graphique

Venez rêver dans l'étonnante recherche graphique de ce logiciel d'effets psychédéliques. Différents paramètres définissent une multitude de figures aux couleurs variées. A vous de créer maintenant votre mouvement, de définir la symétrie des effets ainsi que le déplacement de la mire centrale sur l'écran. Toutes ces manœuvres s'opèrent de façon simultanée sur le clavier et sur le joystick. Au premier abord, vous obtiendrez des images kaléidoscopiques d'une vivacité étonnante, tant sur le plan des couleurs qu'au niveau de l'animation graphique. Vous pouvez créer une suite de « mouvements » et d'effets lumineux variés. La mise en mémoire de 255 pas laisse carte blanche à votre imagination. Les délires de l'image éblouiront votre écran ! (Cassette Lamasoft pour *C 64*.)

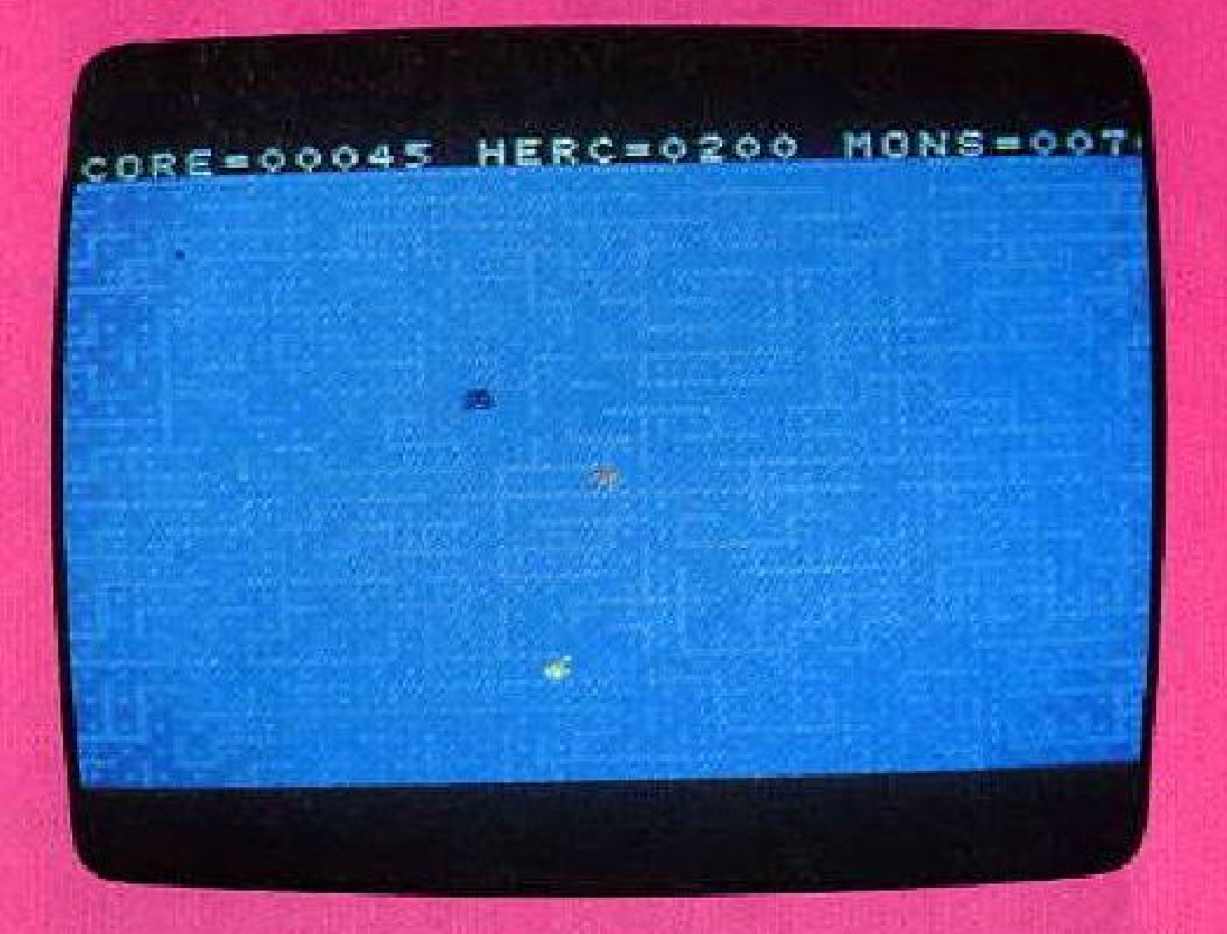
Type : création graphique
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Bruitage : —
Prix : n.c.



HERCULE

L'étoffe des dieux

Plutôt que de rêver de la force d'Hercule vous feriez mieux d'avoir le sens d'orientation de Thésée. Perdu dans un labyrinthe peuplé de monstres affamés, Hercule doit dénicher les douze pommes d'Or et trouver la sortie. Si les pommes se situent toujours au même endroit, l'organisation du dédale n'est jamais identique. Seul le fait de manger 2 000 petits points de constitution qui jonchent le sol lui permet d'affronter les Minotaures. Attention ils en dévorent aussi et chaque collision équivaut à une vie en moins. Victorieux (l'erreur n'est pas divine) Hercule sort du labyrinthe pour déboucher sur le célèbre lac de Symphale : terrain troué comme du gruyère et bombardement de cailloux par des oiseaux lapideurs. Prenez vos flèches et bandez votre arc. Sept niveaux de jeu sont disponibles dans ce jeu 100 % langage machine. (K7 Infogrames, pour *MSX*.)

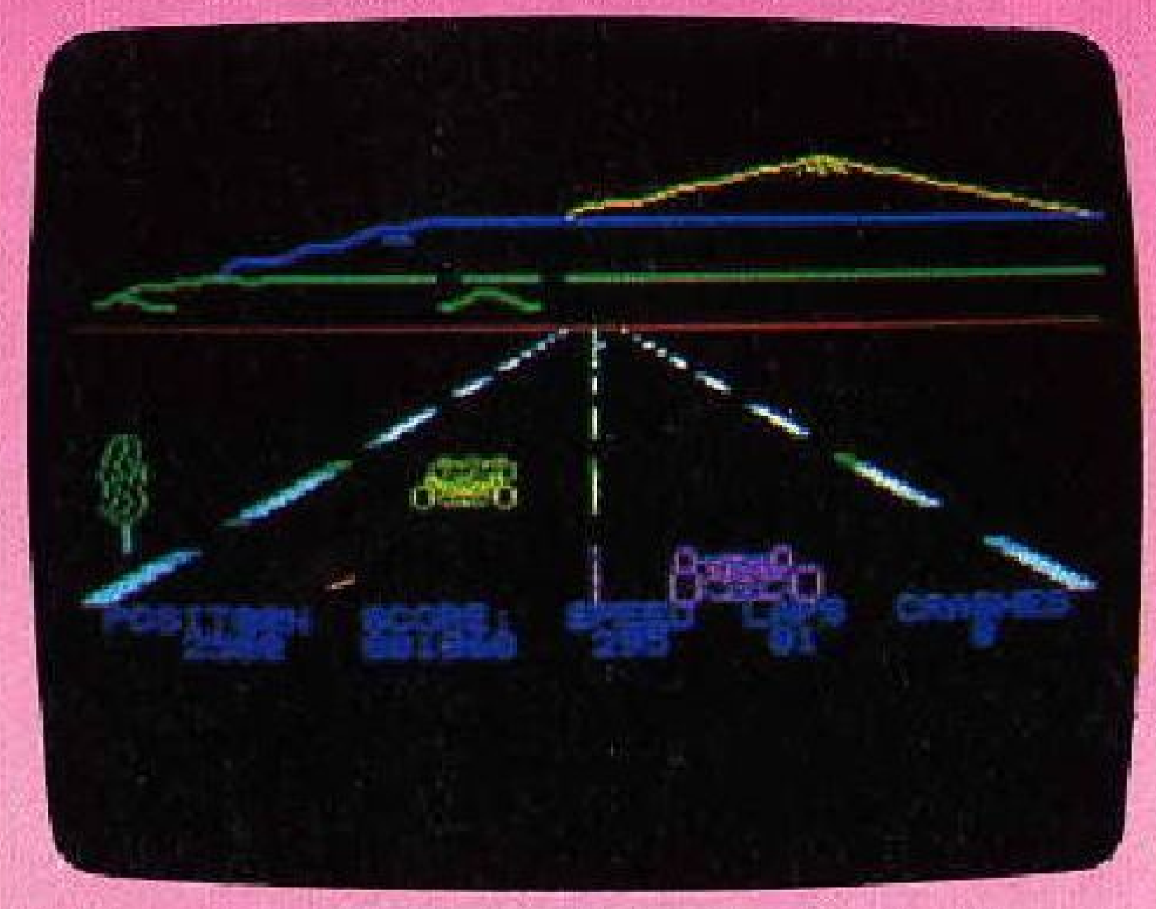


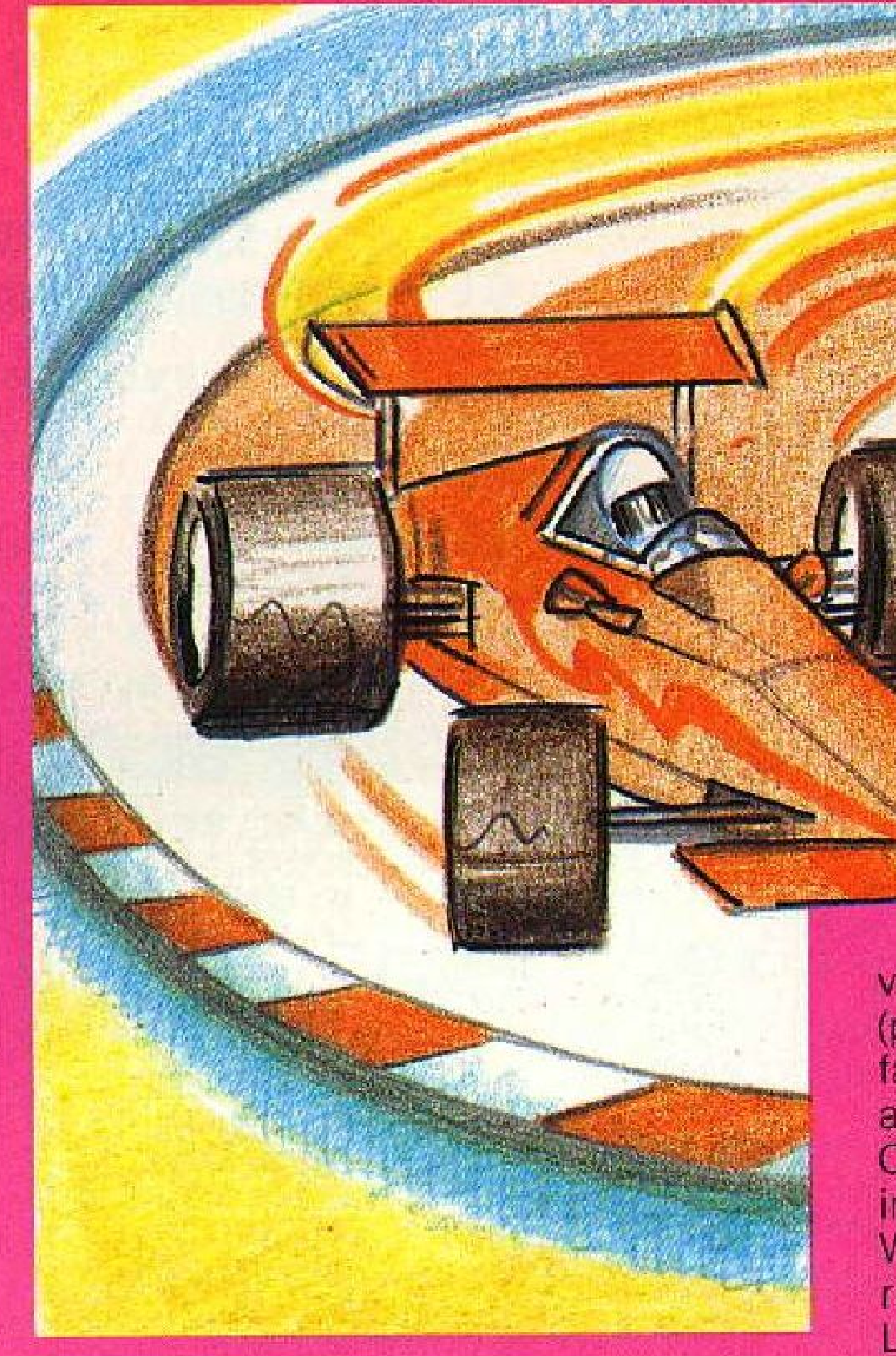
Type : arcade
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★
Bruitage : ★★★
Prix : B

STARTER 3D

Pied au plancher

Tours de qualification. La piste est libre. Concentration pour tenir la trajectoire idéale en virages, à raser la corde. Les virages s'enchaînent, le paysage défile au loin. Il est indispensable de réaliser un bon chrono, car la qualification et le placement pour la course proprement dite en dépendent. Une pole position évite des dépassements hasardeux, mais exige un parcours de qualification sans faute.





Starter 3D est une course automobile très bien réalisée, aux graphismes et aux bruitages convaincants : dans les virages pris à grande vitesse, on entend les pneus crisser, et si l'on accélère encore un peu, la voiture part en dérapage ! Mais avec un peu d'habitude, le parcours est bouclé à très vive allure, peut-être un peu trop facilement.

Type : course automobile
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B

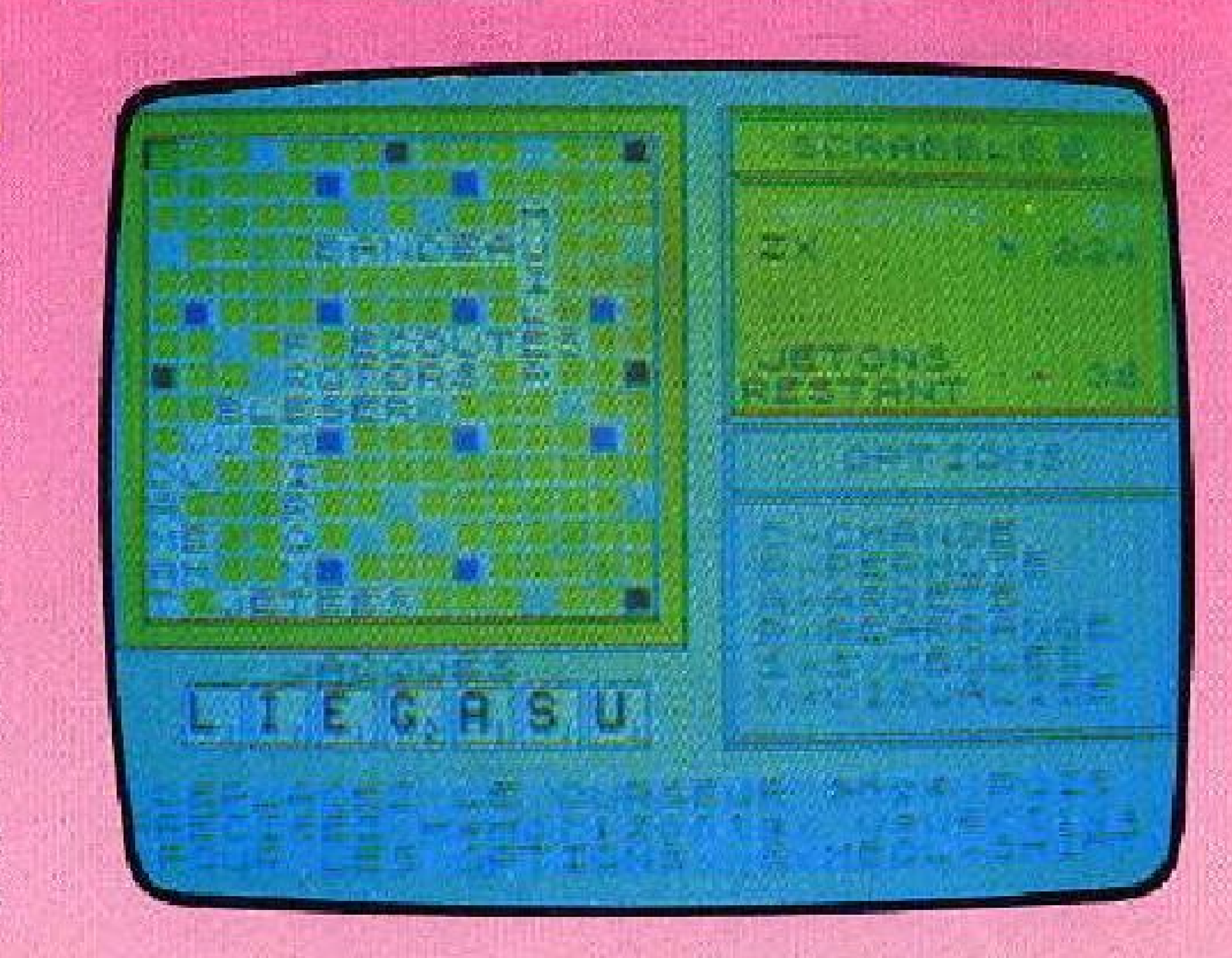
SCRABBLE

Aux grands mots

Le Scrabble était jusqu'à présent le parent pauvre des logiciels de jeux de réflexion sur ordinateur. Cette lacune est désormais comblée avec la sortie de ce logiciel. Toutes les règles du jeu sont respectées. Il est prévu pour un à quatre joueurs, chacun d'eux pouvant être un joueur réel ou l'ordinateur. Celui-ci dispose de quatre niveaux de jeu. Le temps de réflexion est raisonnable puisque le niveau le plus fort ne demande que trois minutes d'attente. Le vocabulaire est particulièrement étendu (plus de 20 000 mots), performance qu'il faut saluer sur un ordinateur qui ne dispose au maximum que de 42 K de mémoire vive. Certains mots assez courants n'y sont pas inclus, en revanche les mots contenant X, W, Z, Q, J, Y, K ont été privilégiés car ils rapportent plus de points.

Le programme ne joue pas de stratégie défensive et n'hésite pas à libérer la colonne des triples. Par contre, il réalise de bonnes combinaisons et trouve souvent des placements intéressants. Si vous jouez un mot qui n'est pas connu du dictionnaire du programme, celui-ci va vous demander de confirmer la justesse de votre mot et si c'est le cas, il l'acceptera sans problème. Ainsi, vous ne serez pas pénalisé. Au niveau 4, le programme se défend tout à fait honorablement. Il ne peut espérer battre un bon joueur de club, mais constitue cependant un partenaire correct pour la majorité des amateurs. (K7 Psion, D. & L., pour *Spectrum 48 K*.)

Type : réflexion
Intérêt : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : aucun
Prix : C



Commodore 64 Spectrum Amstrad Thomson Oric - Atmos ZX 81 MSX Atari

SOFTWARE

GUILLEMOT International Software - B.P. 2 - 56200 La Gacilly - Tél. 99 / 08 83 54 et 08 83 17 du lundi au samedi de 9 à 19 h.

COMMODORE 64

- BEACH HEAD FR ... 95 F
- BLUE MAX FR ... 95 F
- BOUNTY BOB ST. BACK FR ... 95 F
- BRUCE LEE FR ... 95 F
- BUCK ROGERS FR ... 95 F
- COMBAT LEADER FR ... 149 F
- F 15 STRIKE EAGLE FR ... 149 F
- FORT APOCALYPSE FR ... 95 F
- GROGS REVENGE FR ... 95 F
- INDIANA JONES FR ... 95 F
- POLE POSITION FR ... 95 F
- RAID OVER MOSCOU FR ... 95 F
- SPITFIRE ACE FR ... 95 F
- SPY HUNTER FR ... 95 F
- STRIP POKER FR ... 95 F
- ZAXXON FR ... 95 F
- BATTLE FOR NORMANDY FR ... 149 F
- SOLO FLIGHT FR ... 149 F
- INT. SOCCER ... 175 F
- ON COURT TENNIS FR ... 105 F
- BEAMRIDER FR ... 95 F
- HERO FR ... 95 F
- PASTFINDER FR ... 105 F
- ROCK'N BOLT FR ... 105 F
- GHOSTBUSTERS FR ... 105 F
- MASTER OF THE LAMPS FR ... 105 F
- PITFALL II FR ... 95 F
- RIVER RAID FR ... 95 F
- SPACE SHUTTLE FR ... 95 F
- DEMON OF TOPAZE ... 95 F
- BOOTY ... 65 F
- HEADACHE ... 65 F
- ROLAND'S RATS RACE ... 65 F
- FOOTBALL MANAGER ... 95 F
- ANKH ... 95 F
- AZTEK ... 95 F
- LORDS OF MIDNIGHT ... 75 F
- M. ROBOT ... 95 F
- MY CHESS II ... 95 F
- PSI WARRIOR ... 95 F
- PSYTRON ... 95 F
- SPY VS SPY ... 95 F
- COMBAT LYNX ... 95 F
- ADVENTURE QUEST ... 95 F
- CASTLE OF TERROR ... 105 F
- HAMPSTEAD ... 95 F
- THE HOBBIT ... 165 F
- SHERLOCK HOLMES ... 125 F
- ZIM ZALA BIM ... 95 F
- AUTOMANIA + Pyjamarama ... 95 F
- PYJAMARAMA ... 75 F
- D. TH DECATHLON ... 95 F
- HUNTCHBACK II ... 85 F
- KONG STRIKES BACK ... 85 F
- HAVOC ... 125 F
- KOKOTONI WILF ... 95 F
- MATCH POINT (Tennis) ... 105 F
- BCS QUEST FOR TIRES ... 125 F
- JET SET WILLY ... 75 F
- LODE RUNNER ... 125 F
- MANIC MINER ... 95 F
- JUICE ... 75 F
- MOTOR CROSS ... 95 F
- SLAP SHOT (Hockey s. gl.) ... 125 F
- CADCAM WARRIOR ... 85 F
- STAFFOF KARNATH ... 95 F
- UP'N DOWN ... 95 F
- VALHALLA ... 85 F
- SUMMER GAMES (K 7) ... 165 F
- SELECT 1 ... 125 F
- POLITIQUE ECONOMIQUE ... 190 F
- FIGHTER PILOT ... 105 F
- BEACH HEAD (Disk) FR ... 175 F
- Raid over Moscou (disk) FR ... 175 F
- SPITFIRE ACE (Disk) FR ... 175 F
- WHITE LIGHTNING (Disk) ... 190 F
- THE HOBBIT (Disk) ... 190 F
- WORLD SERIES BASEBALL ... 95 F
- G. NATIONAL Horse Races ... 125 F
- SHADOW FIRE ... 125 F
- TIR NA NOG ... 125 F
- SHADES ... 125 F
- IMPOSSIBLE MISSION ... 125 F
- AIR WOLF ... 125 F
- 10 MEGAHITS ... 115 F
- STRANGE LOOP ... 125 F
- CIPHOID 9 ... 125 F
- SUICIDE STRIKE ... 95 F
- KENSINGTON ... 125 F
- QUASIMODO ... 95 F
- TAPPER ... 95 F
- SUPERHUEY ... 95 F
- SNOKIE ... 95 F
- FLAK ... 95 F
- DRELBS ... 95 F
- DAMBURSTERS ... 95 F

NOUVEAUTÉS

- THEATRE EUROPE ... 115 F
- ONE ON ONE ... 125 F
- CHOP LIFTER ... 125 F
- RAID ON BUNGELING BAY ... 125 F
- HARD HAT MAC ... 125 F
- ARCHON ... 165 F
- DAVID'S MIDNIGHT MAGIC ... 125 F
- GATES OF DAWN ... 105 F
- GREMLINS ... 105 F
- CAVERNS OF KAFKA ... 95 F
- HULK ... 115 F
- SUPER HUEY ... 95 F
- COLOSUS CHESS 2.0 ... 115 F
- CAULDRON ... 95 F
- SPITFIRE 40 ... 125 F
- MR. DO! ... 95 F
- MONOPOLY ... 125 F
- GLIDER PILOT ... 125 F
- ULTIMA III ... 95 F
- MONSTER TRIVIA ... 95 F
- TALLADEGA ... 95 F
- PAC MAN ... 95 F
- MISSION ASTEROID ... 95 F
- ULYSSES ... 95 F
- WIZZARD AND PRINCESS ... 95 F
- DOUGH BOY ... 95 F
- DIG DUG ... 95 F

SPECTRUM

- FIGHTER PILOT ... 89 F
- ALIEN 8 ... 99
- AIR WOLF ... 75 F
- LORDS OF MIDNIGHT ... 65 F
- MANAGER ... 125 F
- BEACH HEAD FR ... 85 F
- BLUE MAX FR ... 85 F
- BRUCE LEE FR ... 85 F
- BUCK ROGERS FR ... 85 F
- TAPPER FR ... 95 F
- ZAXXON FR ... 85 F
- SPY HUNTER FR ... 95 F
- RAID OVER MOSCOU FR ... 85 F
- ENDURO ... 89 F
- GHOSTBUSTERS FR ... 89 F
- PITFALL II FR ... 89 F
- RIVER RAID FR ... 89 F
- SPACE SHUTTLE FR ... 89 F
- BEAM RIDER FR ... 89 F
- H.E.R.O. FR ... 89 F
- LODE RUNNER ... 95 F
- PSYTRON ... 85 F
- STEVE DAVIS SNOOKER ... 85 F
- SELECT 1 ... 105 F
- COMBAT LYNX ... 95 F
- KOKOTONY WILF ... 75 F
- BACK PACKERS ... 89 F
- TIR NA NOG ... 95 F
- MONTY IS INNOCENT ... 75 F
- MONTY MOLE ... 85 F
- THE LEGEND OF AVALON ... 85 F
- TECHNICIAN TED ... 95 F
- HEROES OF KARN ... 85 F
- BOULDERDASH ... 85 F
- LORDS OF TIME ... 85 F
- TECHNICIAN TED ... 95 F
- SOFTWARE STAR ... 95 F
- SLAPSHOT (Hockey s. gl) ... 115 F
- FOOTBALL MANAGER ... 85 F
- VALHALLA ... 85 F
- 10 MEGAHITS (10 jeux) ... 115 F
- MOON CRESTA ... 95 F
- HAVOC ... 95 F
- DRAGONTORC ... 95 F
- ERIC BRISTOW (Fléchettes) ... 95 F
- WIZZARD LAIR ... 95 F
- THE HOBBIT ... 165 F
- SHERLOCK HOLMES ... 145 F
- SKOOL DAZE ... 95 F
- PROJECT FUTURE ... 75 F
- PYJAMARAMA ... 75 F
- TRASHMAN ... 75 F
- TRAVEL WITH TRASHMAN ... 75 F
- D. TH. DECATHLON ... 85 F
- GIFTS FROM THE GODS ... 95 F
- HUNTCHBACK II ... 85 F
- KONG STRIKES BACK ... 85 F
- MATCH DAY (Football) ... 90 F
- MATCHPOINT (Tennis) ... 85 F
- STAR STRIKE ... 75 F
- E. KIDDS JUMP CHALLENGE ... 85 F
- JET SET WILLY ... 75 F
- ATIC ATAC ... 75 F
- KNIGHT LORE ... 95 F
- SABRE WULF ... 95 F
- UNDERWURLDE ... 95 F
- WHITE LIGHTNING (Disk) ... 190 F
- CONFUZION ... 95 F
- KUNG FU ... 95 F
- GREMLINS ... 115 F
- BROADSTREET ... 105 F

AMSTRAD

- GHOSTBUSTERS FR ... 105 F
- FIGHTER PILOT ... 105 F
- FOOTBALL MANAGER ... 85 F
- COMBAT LYNX ... 125 F
- TALES OF ARAB. NIGHTS ... 95 F
- STAR COMMANDO ... 95 F
- BLAGGER ... 95 F
- HUNTCHBACK ... 75 F
- HUNTCHBACK II ... 95 F
- ST DAVIS SNOOKER ... 95 F
- DARK STAR ... 95 F
- JET SET WILLY ... 89 F
- THE HOBBIT ... 165 F
- BATTLE FOR MIDWAY ... 115 F
- SIR LANCELOT ... 95 F
- KONG STRIKES BACK ... 95 F
- GALAXIA ... 70 F
- TRIPODS ... 95 F
- MANIC MINER ... 95 F
- TECHNICIAN TED ... 85 F
- WORLD CUP FOOTBALL ... 95 F
- HEROES OF KARN ... 95 F
- JEWELS OF BABYLON ... 75 F
- MESSAGE from Androméda ... 65 F
- CHOPPER SQUAD ... 105 F
- FLIGHT PATH 737 ... 95 F
- MINI OFFICE (Tableur) ... 105 F
- MACADAM BUMPER (Ere) ... 144 F
- AMERICAN FOOT ... 95 F
- SORCERY ... 95 F
- PYJAMARAMA ... 95 F
- TANK BUSTER ... 95 F
- MISTER FREEZE ... 65 F
- FOREST AT WORLD'S END ... 65 F
- MILLIONNAIRE (Ere) ... 125 F
- MISSION DELTA (Ere) ... 108 F
- MICROSAPIENS (Ere) ... 126 F
- KNIGHTLORE ... 125 F
- CONFUZION ... 95 F
- DIGGER BARNES ... 105 F
- DEATH PIT ... 105 F
- 3 D STAR STRIKE ... 105 F

THOMSON

- MILLIONNAIRE (Mo 5) ... 125 F
- VOX (Ere) ... 162 F
- TABLO 5 (Ere) ... 225 F
- LOMBRIX (Ere) ... 126 F
- MISSION DELTA (Ere) ... 162 F

ORIC-ATMOS

- MACADAM Bumper (Ere) FR ... 144 F
- TRIATHLON (Ere) FR ... 135 F
- BUSINESS MAN (Ere) FR ... 126 F
- ELYSEE (Ere) FR ... 129 F
- HADES (Ere) FR ... 225 F
- TERREUR (Ere) FR ... 86 F
- LA CITE MAUDITE (Ere) FR ... 126 F
- MASTER PAINT (Ere) FR ... 225 F
- MISSION DELTA (Ere) FR ... 86 F

ZX 81

- 3 D FORMULE 1 (Ere) ... 65 F
- BUDGET FAMILIAL (Ere) ... 82 F
- CASSE-BRIQUES (Ere) ... 65 F
- CHIROMANCIE (Ere) ... 73 F
- COBALT (Ere) ... 82 F
- GRAPHIX 81 ... (Ere) ... 129 F
- PANIQUE (Ere) ... 65 F
- RIGEL (Ere) ... 82 F
- SCORPIRUS (Ere) ... 65 F
- ZX TRI (Ere) ... 65 F

MSX

- BOARDELLO ... 95 F
- BLAGGER ... 95 F
- BUCK ROGERS ... 135 F
- ADVENTURE QUEST ... 125 F
- MANIC MINER ... 95 F
- FLIGHT PATH 737 ... 99 F
- SPOOK & LADDERS ... 89 F
- CRIBAGE ... 85 F
- ERIC & THE FLOATERS ... 85 F
- THE SNOWMAN ... 95 F
- BUZZOFF ... 95 F
- CHAMP ... 95 F
- BRIDGE ... 115 F
- HUNTCHBACK ... 95 F
- SHARK HUNTER ... 99 F
- BOOGA BOO ... 95 F
- DOG FIGHTER ... 89 F
- CRASY GOLF ... 89 F
- DUNGEON ADVENTURE ... 105 F
- CLASSIC ADVENTURE ... 89 F
- GHOSTBUSTERS FR ... 105 F
- BEAMRIDER FR ... 105 F
- DECATHLON FR ... 105 F
- PITFALL II FR ... 105 F
- HERO FR ... 105 F
- RIVER RAID FR ... 105 F

ATARI

- BRUCE LEE FR ... 125 F
- NATO COMMANDER FR ... 95 F
- SPITFIRE ACE FR ... 95 F
- SOLO FLIGHT FR ... 95 F
- BLUE MAX FR ... 95 F
- ZAXXON FR ... 145 F
- DRELBS ... 95 F
- FORT APOCALYPSE FR ... 95 F
- MINER 2040 ... 145 F
- FORBIDDEN FOREST ... 95 F
- CAVERNS OF KAFKA ... 95 F
- SPIDER INVASION ... 145 F
- MELT DOWN ... 145 F
- THE E FACTOR ... 145 F
- ZONE RANGER (CART) ... 131 F
- SPACE SHUTTLE (CART) ... 131 F
- DECATHLON FR ... 90 F

(FR = Notice en français)

★ UN JEU GRATUIT POUR 5 ACHETÉS ★ (1) ou 8 F. par jeu à valoir sur votre carte de fidélité.

BON de COMMANDE à envoyer à : GUILLEMOT International Software

B.P. 2 — 56200 LA GACILLY

TITRES	PRIX
Frais Port et Emballage	+ 18 F
TOTAL	

NOM ...

Adresse ...

...

Code postal ... Ville ...

Téléphone ...

ORDINATEUR ☐ C 64 ☐ SPECTRUM ☐ AMSTRAD ☐ THOMSON ☐ ORIC-ATMOS ☐ ZX 81 ☐ MSX ☐ ATARI

Je joins un ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat-lettre ☐ Contre-remboursement (ajouter 15 F. de frais)

Débitez ma ☐ Carte Bleue VISA MasterCard ☐ Américan Express AMERICAN EXPRESS

N° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Date d'expiration .../... Signature (Obligatoire)

(1) Vous choisissez 8 titres, le moins cher est gratuit.

Livraison sous 48 heures pour tous les produits en stock.

Tous nos logiciels sont garantis un an.

Revendeurs, Clubs, Pays étrangers : *nous consulter.*

NOUVEAU

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE avec votre "CARTE BLEUE", votre "EUROCARD" ou votre "CARTE CRÉDIT AGRICOLE"

☎ 99 / 08 83 54 et 99 / 08 83 17
de 9 à 19 heures

Siret 875 871 725 00011

```
815 IFT>29THENGOTO600
820 RETURN
900 POKE36879,25:PRINT"■■■■■■"
915 S1=36876
945 POKES1,0
950 PRINT"■■DEPLACEZ AVEC ■B■ ET ■M■"
963 NV=0
985 PRINT"■■■APPUYER UNE TOUCHE■"
986 WAIT203,64,64
990 RETURN
1000 REM ---
1010 PRINT"■■■■■   ■APPUYER SUR 'O'■"
1020 GETA$:IFA$<>"O"THEN1020
1025 NV=0:SC=0:VN=0
1030 RESTORE:GOTO5

READY.
```



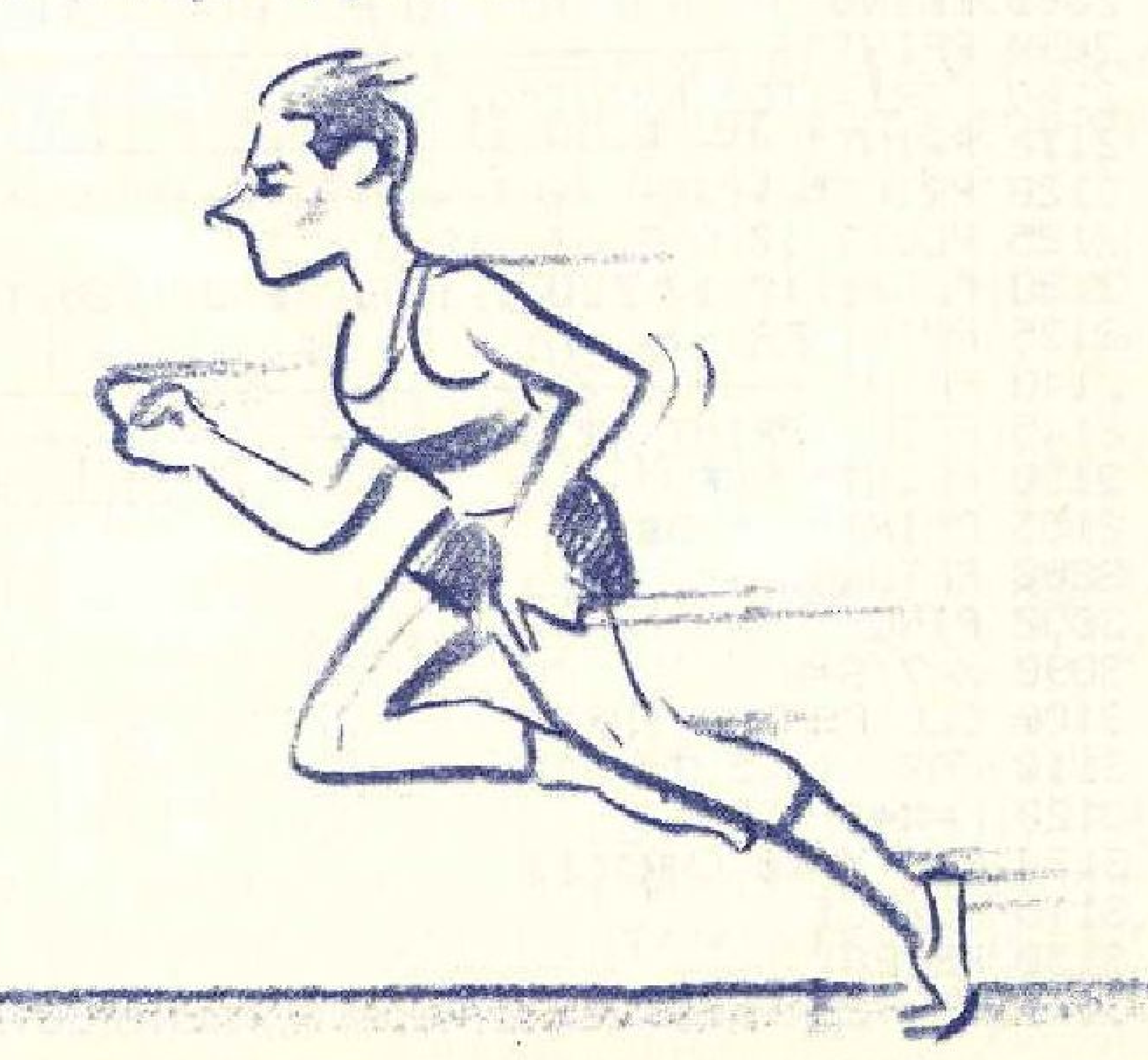
Commentaires :
Ligne 7 : initialisation des variables
Ligne 30 : routine de la lecture des data
Ligne 40 à 80 : data de définition des caractères
Ligne 135 : tirage aléatoire d'un nombre placé dans la variable H
Ligne 140 à 600 : programme principal affichage des dessins, déplacements des artistes et tests des collisions
Ligne 605 : compteur de points
Ligne 610 : affichage des scores
Ligne 612 : test pour savoir si le joueur a attent le high score
Ligne 700 à 820 : affichage de la routine de score
Ligne 800 à 1030 : explication du jeu

ORIC 1/ATMOS

COURSE OLYMPIQUE

Une épreuve difficile vous attend, vous avez une course à pied à disputer contre votre fidèle ordinateur. Ce jeu d'action distrayant mettra vos capacités physiques à rude épreuve. Préparez-vous, à vos marques, partez !

```
2 TQ=20:TI=2000
3 GOSUB 5070
4 POKE618,10
5 GOSUB20:GOTO300
20 FOR I=0TO87
30 READ A
40 POKE46856+I,A
50 NEXT I
60 DATA0,0,0,0,6,1,0,3
70 DATA0,0,0,0,0,0,44,60
80 DATA7,5,4,4,9,18,33,16
90 DATA49,14,32,32,0,0,0,0
100 DATA24,28,24,16,56,60,58,57
110 DATA56,48,48,48,48,48,48,56
120 DATA0,12,12,8,28,62,62,62
125 DATA24,28,25,18,60,56,56,56
130 DATA0,0,0,0,0,7,8,3
140 DATA7,5,3,1,2,4,8,4
150 DATA48,8,4,3,32,32,32,16
200 RETURN
210 END
```



```
300 PING
310 GOTO3080
400 GOSUB1990
405 PLOT6,6,STR$(TQ):RESTORE:GOSUB20
406 PLOT3,17,"ab":PLOT3,18,"cd": PLOT3,20,"ab":PLOT3,21,"cd":PLOT37,17,"¦"
407 PLOT37,18,"¦":PLOT37,20,"¦":PLOT37,21,"¦": PING:WAIT100:PING:WAIT90:PING
408 WAIT70:PING:WAIT40:PING:WAIT10:PING:PLOT4,15,"h":SHOOT
410 PLOT8,24,"       ":PLOT8,23,"       "
420 PLOT30,6,"COURSE No":CO=CO+1:PLOT35,7,STR$(CO)
490 X=3:R=3:P=1:Q=1:TX=0:N=0:VA=0:O=0:J=0:A=2
491 SHOOT
495 DOKE#276,#FFFF
500 REPEAT
505 V=#FFFF-DEEK(#276)
506 V$=STR$(V)
507 IF J<>1 THEN PLOT8,24,V$
508 IF O<>1 THEN PLOT8,23,V$
509 IF O=1 AND J=1THEN1010
530 IF PEEK(#208)=156 THEN A=1
540 IF PEEK(#208)=188 AND A=1ANDR<37 THEN A=2:SC=SC+100
550 IFA=2THENPLOTR,20," ":PLOTR,21,"  ":P=-P:R=R+1
560 IF A=2 ANDP=1 THEN PLOT R,20,"ab":PLOTR,21,"cd":A=0
570 IF A=2 AND P=-1THEN PLOTR,20,"ib":PLOTR,21,"jk":A=0
600 IF R=37 THEN J=1
601 IFJ=1ANDV<TIANDTX=0THENN=1:L=V:TX=1
605 IFJ=1 AND O=0 THEN VA=1
610 IF X>37.5THEN505
630 PLOTX,17," ":PLOTX,18," "
640 X=X+0.35
645 IF X>36.6 THEN O=1
646 IF O=1 AND VA<>1THEN VA=2
650 Q=-Q
660 IF Q=-1 THEN  PLOTX,17,"ab":PLOTX,18,"cd"
670 IF Q=1 THEN PLOT X,17,"ib":PLOTX,18,"Jk"
1000 UNTIL R>37 AND X>37
1010 IFVA=1ANDN=1 THEN GOTO 5000
1011 IFVA=1THENPLOT25,24,D$ELSE PLOT25,24,"CPU"
1019 WAIT500
1020 CLS:INPUT"VOUS RECIDIVEZ";Z$:IFZ$="O"THEN RUN
1021 PRINT"SALUT ";D$
1030 END
1990 CLS:PRINT
2000 FOR I=1TO2:PRINT CHR$(27);"J";"     COURSE OLYMPIQUE   ":NEXT I
2010 PRINT"-------------------------------------"
2020 PRINT"                           ¦         "
2030 PRINT"  TEMPS QUALIFICATIF       ¦"
2040 PRINT"          :00              ¦    "
2041 PLOT6,6,STR$(TQ)
2050 PRINT"                           ¦"
2060 PRINT"         SCORE             ¦"
2070 PRINT"         000               ¦"
2080 PRINT"                           ¦       "
2090 PRINT"-------------------------------------"
2100 FORI=1TO2:PRINT"9999999999999999999999999999999999999":NEXTI
2110 PRINT"-------------------------------------":PRINT"  e"
2120 PRINT"--f----------------------------------"
2125 PLOT2,17,0:PLOT2,18,0
2130 PLOT1,17,17:PLOT1,18,17:PLOT1,20,17:PLOT1,21,17
2135 PRINT:PRINT
2140 PRINT"-------------------------------------"
2145 PRINT:PRINT:PRINT"-------------------------------------"
2150 PRINT"  CPU>  :              ¦ MEILLEUR TEMPS"
2155 PRINT"  ";D$;">  :               ¦"
2200 RETURN
3080 PING
3090 X=7:S=0
3100 CLS:PAPER0:INK6
3110 FOR  I=65 TO 90
3120 X=X+1
3130 PLOTX,10,CHR$(I)
3140 NEXT I
3150 REPEAT
3160 IF PEEK(#208)=172 ANDX>8 THEN PLOTX,11," ":X=X-1
3170 IF PEEK(#208)=188 ANDX<33THEN PLOTX,11," ":X=X+1
3180 PLOTX,11,"^"
3185 WAIT1
3190 IF PEEK(#208)=132THENS=S+1:T=1:WAIT20
3191 IF S=1 AND T=1 THEN A$=CHR$(SCRN(X,10)):T=0
3192 IF S=2 AND T=1 THEN B$=CHR$(SCRN(X,10)):T=0
3193 IF S=3 AND T=1 THEN C$=CHR$(SCRN(X,10)):T=0
3200 D$=A$+B$+C$:PLOT10,5,D$
3300 UNTILS=3
3310 POKE853,35
3400 GOTO400
5000 FOR I=0TO7
5010 READ B
5020 POKE46904+I,B
5030 NEXT I
5040 DATA0,45,45,41,62,28,28,28
5041 PLOT25,24,D$
5042 SC=SC+1000
5043 PLOT7,9,STR$(SC)
5045 TQ=TQ-1:TI=TI-100
5046 PLOTX,17,"  ":PLOTX,18,"  ":PLOTR,20,"  ":PLOTR,21,"  "
5047 PING
5050 GOTO405
5070 CLS:PRINT"VOUS AVANCEZ EN APPUYANT ALTERNATIVEMENT SUR LA FLECHE ^";
5080 PRINT"ET SUR LA FLECHE->"
5090 PRINT:PRINT"POUR MARQUER VOTRE NOM VOUS VOUS DEPLACEZ AVEC <- ET ->";
5100 PRINT" ET SELECTIONNEZ LA LETTRE CHOISIE EN APPUYANT SUR <ESPACE>"
5110 PRINT"CE JEU DEMANDE UN ENTRAINEMENT INTENSIF ,IL EST DECONSEILLE AUX";
5120 PRINT" PERSONNES SUJETTES A DES PROBLEMES D'ORDRE PHYSIQUE OU NERVEUX."
5130 PRINT:PRINT:PRINT"A VOS MARQUE 1..2...3.."
5140 GET CV$:SHOOT:RETURN
```

Commentaires :
Lgine 4 : supprime le curseur et le bip du clavier
Ligne 20 à 50 : charge les data des caractères redéfinis
Ligne 60 à 150 : data des caractères
Ligne 530 à 540 : test du clavier
Ligne 2000 à 2500 : décors
Ligne 5070 à 5140 : explications

ALICE

OTHELLO

Voici une adaptation du célèbre jeu d'Othello. Le but du jeu est d'entourer les pions de l'adversaire avec ses propres pions. Si deux de vos pions se trouvent à l'extrémité d'une diagonale, tous les pions placés entre passent à vos couleurs. Pour gagner, il faut un maximum de pions à sa couleur.

```
1 CLEAR400:JO=17:OJ=18:CLS:GOTO1
0
5 Z=PEEK(Z+2)*256+PEEK(Z+3):RETU
RN
10 X$="suvwxyz  ,CFIhiJkr +BEHd
ef99 *ADGZabcP )<>@VWXYo (;=?RST
Un '68:NOPQm &579JKLM1 %-./01234
t":U$="99999999999061221609"
20 U$=U$+"9687667869917455471992
65AB56299265BA562991745547199687
6678699061221609999999999":FORI
=0TO7:READD(I):NEXTI
22 Z=VARPTR(U$):GOSUB5:U=Z:FORI=
UTOU+99:POKEI,PEEK(I)-48:NEXTI:Z
=VARPTR(X$):GOSUB5:X=Z:FORI=0TO8
:FORJ=U+11TOU+88
40 IFPEEK(J)=ITHENT$=T$+CHR$(J-U
)
42 NEXTJ,I:Z$=U$:Z$=U$:Z=VARPTR(
T$):GOSUB5:T=Z:DATA1,10,-1,-10,9
,11,-9,-11:NO=2:NJ=2
43 CLS:PRINT@76,"OTELO":PRINT:PR
INT"VOUS AVEZ LES X.":PRINT:PRIN
T" NIVEAU:":PRINT"1:FACILE":PRIN
T"2:MOYEN":PRINT"3:DIFFICILLE"
45 INPUT"VOTRE CHOIX";NI:PRINT"P
```

CASSETTES
SURPRISES

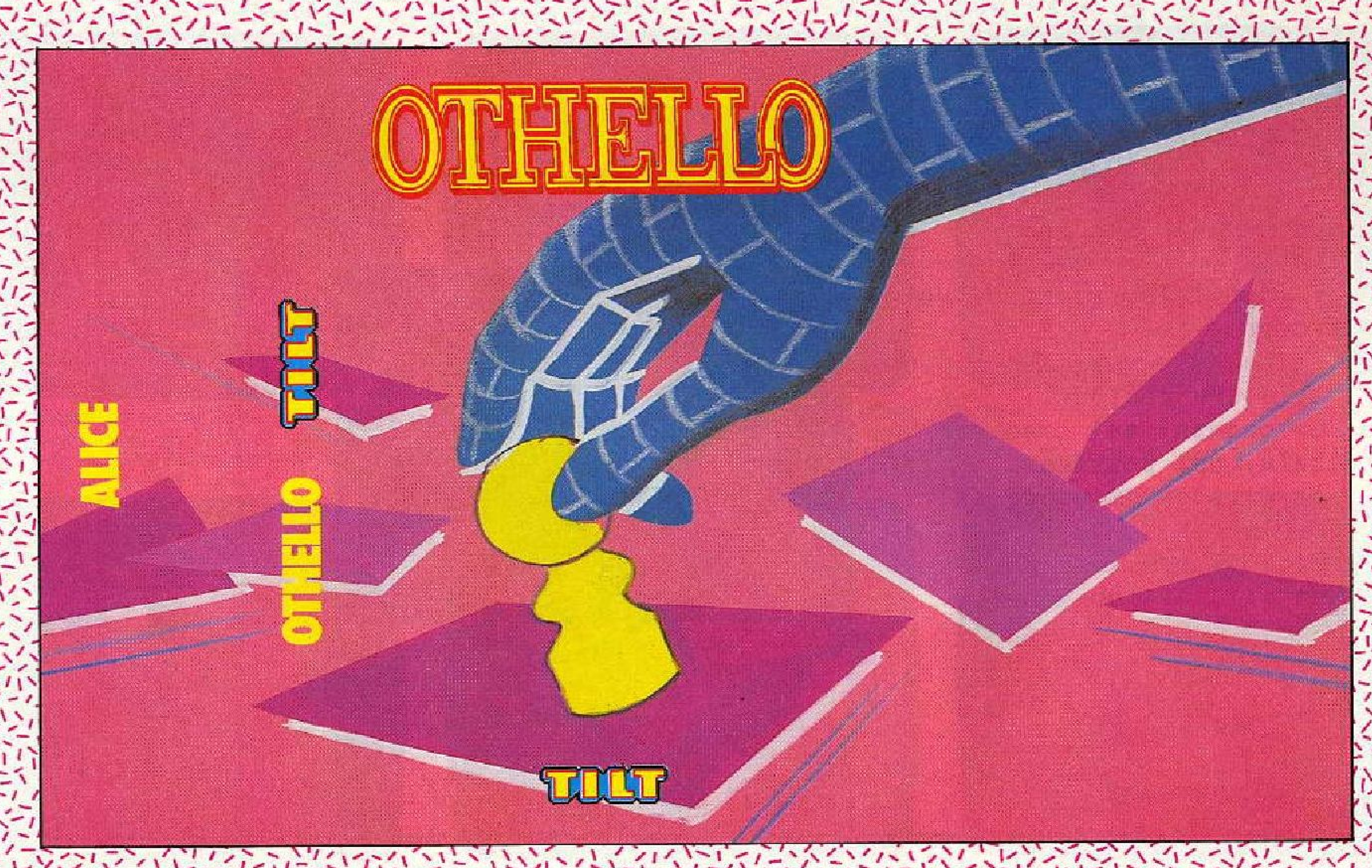
ORIC1 A /ATMOS

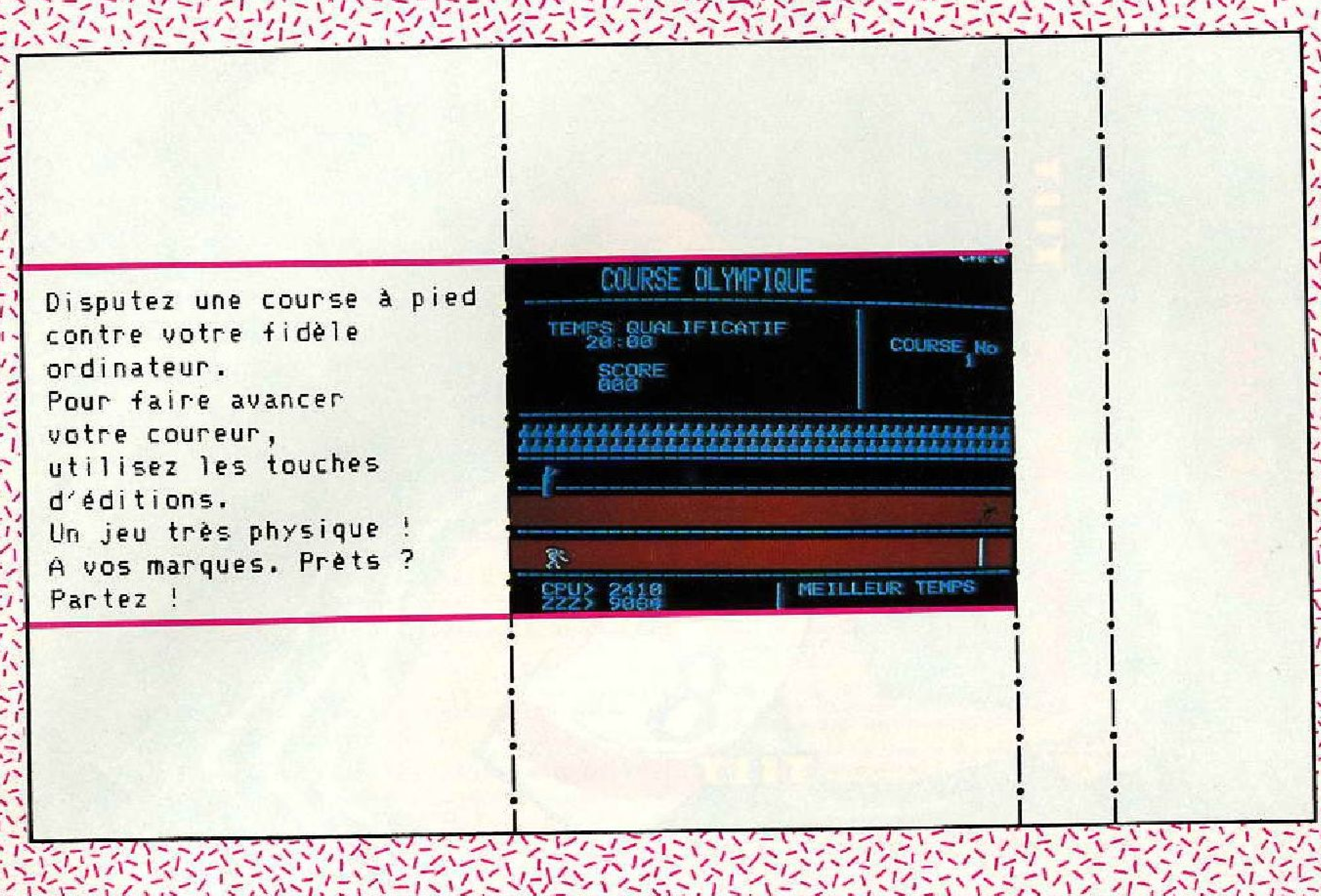
COURSE OLYMPIQUE

TILT

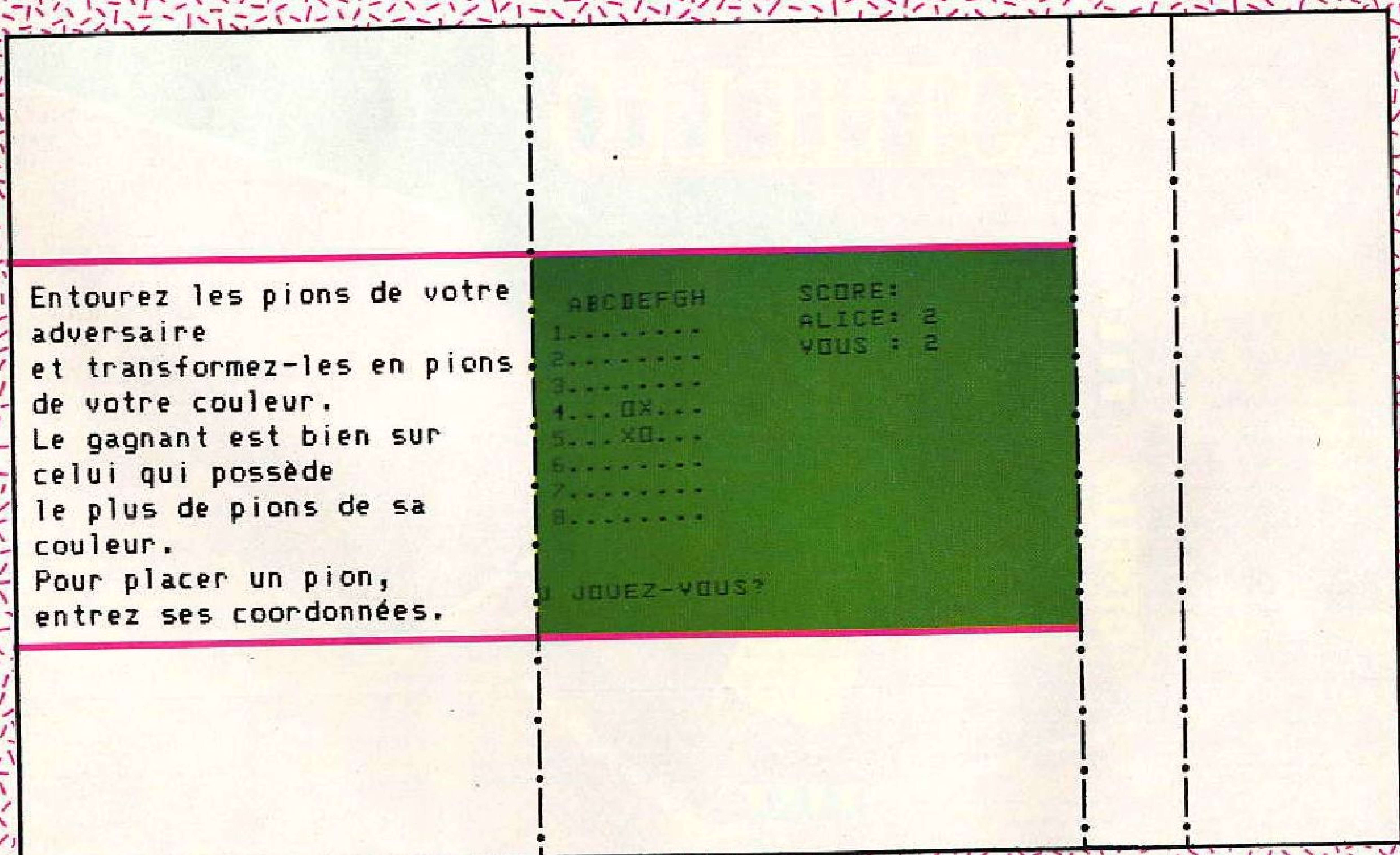
COURSE OLYMPIQUE

TILT





Disputez une course à pied
contre votre fidèle
ordinateur.
Pour faire avancer
votre coureur,
utilisez les touches
d'éditions.
Un jeu très physique !
A vos marques. Prêts ?
Partez !

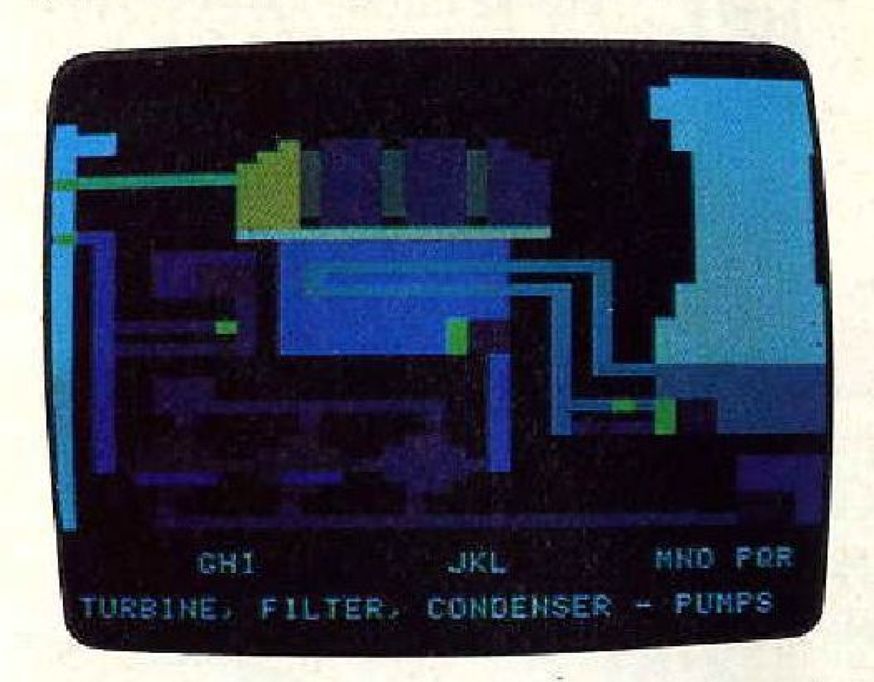


Entourez les pions de votre
adversaire
et transformez-les en pions
de votre couleur.
Le gagnant est bien sur
celui qui possède
le plus de pions de sa
couleur.
Pour placer un pion,
entrez ses coordonnées.

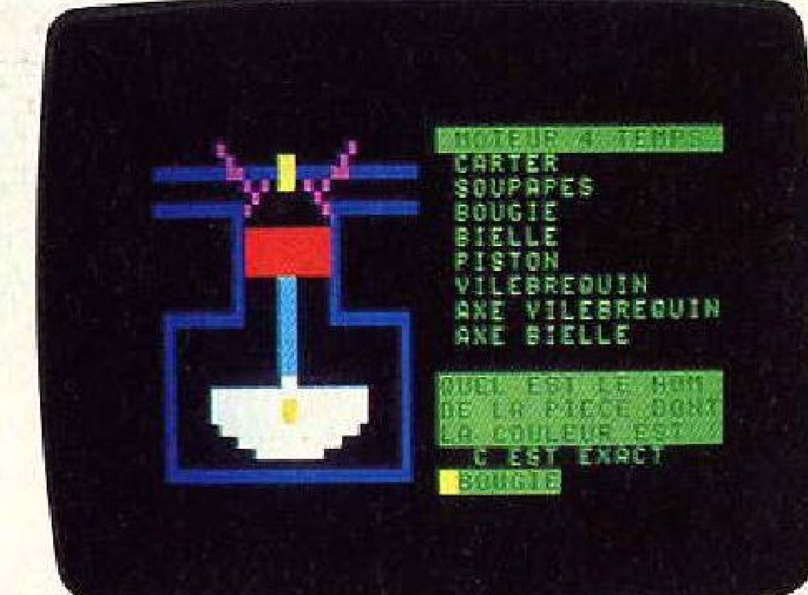
INTELLECTUEL, NON ?

Voyager à l'intérieur du corps humain, enseigner l'écologie, traquer les différents aspects de votre personnalité, prendre le contrôle d'une centrale nucléaire, l'ordinateur peut tout, sait tout. Découvrez avec Tilt une approche ultra-fresh de la science.

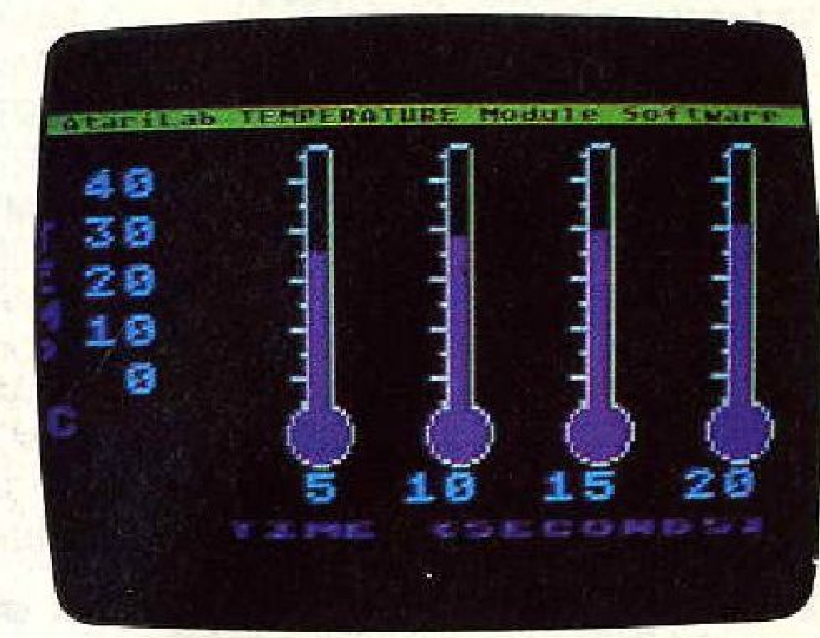
Three Mile Island : vous allez prendre le contrôle d'un générateur atomique d'électricité, doté d'un système de pressurisation à l'eau. Une fois la phase d'initialisation terminée, vous pouvez prendre connaissance des divers éléments constituant la centrale. La vue 0 vous donne une représentation du réservoir et vous renseigne sur l'état des pressions et températures du système de refroidissement principal. Vous pouvez ainsi régler les pompes et les valves.
La vue 1 permet d'observer et d'ajuster l'état des turbines, filtres et condensateurs. Un filtre au moins doit être activé pour autoriser la libre circulation d'eau. La mise en route de chaque pompe supplémentaire augmente son débit. Si par malchance le retour d'eau venait à être interrompu durant plus de quinze minutes (simulées), il vous faudrait au plus vite utiliser le système de refroidissement d'urgence pour éviter une trop grande montée en température.
La vue 2 montre le cœur atomique. Elle vous renseigne aussi sur le nombre de pompes demandées pour une stabilisation correcte de la température. Plus cette température est élevée, plus la centrale fournit d'électricité. Mais vous ne devez bien sûr pas dépasser certaines limites, si vous ne voulez pas vous exposer à de sérieux problèmes (mieux vaut rester aux alentours de 500 degrés).
Le compartiment des pompes (vue 3) donne de précieuses indications globales. En effet ces pompes drainent dans deux cuves l'eau accumulée sur le sol de la chambre des pompes. Prenez garde que les cuves ne débordent pas car le risque de contamination radioactive sera alors d'importance.
Le tableau de maintenance (vue 4) vous renseigne sur les systèmes défectueux et vous permet heureusement de procéder à leur réparation.
Le tableau 5 analyse votre production et vous donne votre bilan financier. Il ne suffit pas en effet de parvenir à maintenir la centrale en état, il faut encore qu'elle s'avère rentable. Pour cela, vous devez produire au moins 1 mégawatt par millier de dollars dépensés. Si vos comptes sont vraiment trop déficitaires, la centrale sera tout bonnement fermée. Mais cette production électrique doit aussi s'adapter à la demande, qui change d'heure en heure et peut varier de 100 à 1 000 mégawatts.
Le tableau 6 résume l'état des jauges et des témoins concernant l'ensemble de la centrale. Mais attention, les témoins eux-mêmes peuvent tomber en panne et vous devrez procéder à des vérifications régulières et éventuellement à des réparations. Vous vous apercevrez que vous aurez déjà du mal à coordonner le tout sans panne mais que l'ambiance devient franchement dramatique pour peu que les organes importants se mettent à lâcher. Une fabuleuse simulation qui vous fera trembler devant votre écran. (Disquette Muse, pour *Apple II*).



« Le Pays des merveilles », le moteur à explosion : grâce à ce logiciel, les moteurs à explosion, qu'ils soient à deux ou quatre temps, dévoilent leurs secrets. Une présentation animée explique le fonctionnement de ces deux types de moteurs, de façon claire et simple. « Le moteur à explosion » reprend le même principe qu'« écologie cycle de vie », avec ses chargements successifs, et sa construction en deux parties, « enseignement » et « tests ». Mais ici, le graphisme et l'animation apportent l'essentiel pour la compréhension du fonctionnement. Et la définition moyenne est suffisante pour schématiser le moteur. Les questions posées en fin de parcours profitent elles aussi des possibilités offertes par l'illustration, grâce à l'utilisation de couleurs pour reconnaître les différentes pièces du moteur. Compte tenu des capacités de l'*Alice 4 K*, « Le moteur à explosion » est réussi. On pourra seulement lui reprocher une durée de vie réduite, inconvénient commun à tous les logiciels « fermés ». (Cassette Infogrames, pour *Alice*).



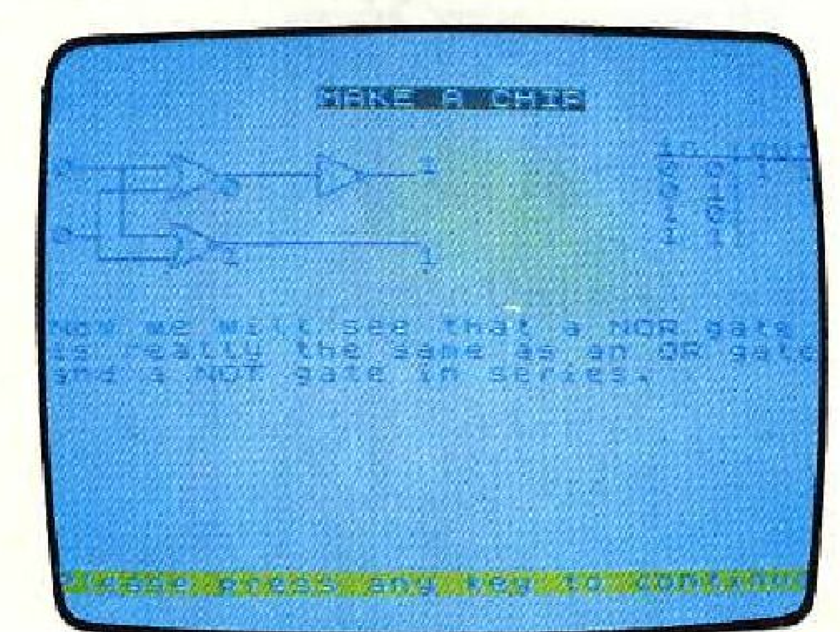
Atarilab - Module température : *Atarilab* est une initiative encore unique dans le domaine de la micro-informatique familiale de grande diffusion. *Atarilab* est en effet beaucoup plus qu'un simple logiciel. C'est une extension qui offre des sens à l'ordinateur. Celle-ci comprend une interface multi-usages, un logiciel sous forme de cartouche, et des accessoires : ici deux thermomètres. Un classique à mercure, et un autre qui se branche sur l'interface. Ce dernier permet de visualiser à l'écran les températures qu'il relève. Jusqu'ici, rien d'extraordinaire. Mais l'ordinateur entre alors dans la danse. Il mémorise les informations, fabrique automatiquement des courbes. Le thermomètre, s'il n'est pas d'une précision totale, est par contre très sensible, et répond quasiment instantanément. Les graphiques schématisant les variations de température peuvent représenter des durées de quelques secondes à vingt-quatre heures. Ce qui signifie que l'on étudie aussi bien le réchauffement d'un verre d'eau froide placé dans une pièce chauffée, que la température extérieure sur une journée entière.
Le manuel (en français) qui accompagne *Atarilab* est complet et clair. Il ne se contente pas de présenter les différentes possibilités du logiciel, mais propose et commente plusieurs expériences réalisables avec celui-ci, et se révèle être une véritable initiation à la physique et à la chimie, et propose des schémas vierges afin d'y noter les résultats de ses propres mesures. Peut-être aurait-il été intéressant d'y adjoindre un chapitre météo à la suite de celui consacré aux mesures des températures extérieures. N'était-ce pas l'occasion d'aborder les phénomènes de passage de fronts froid et chaud ? Il est vrai qu'un baromètre serait alors le bienvenu. On touche ici les limites d'*Atarilab* tel qu'il nous est actuellement proposé. Son champ d'application est encore trop restreint face à l'investissement financier qu'il provoque. Car, malgré la richesse du manuel, on fait assez vite le tour des possibilités de cette extension originale. D'autres logiciels sont prévus, qui utiliseront l'interface, et en multiplieront ses possibilités. Pour l'instant, *Atarilab* se présente comme une excellente idée, originale, novatrice, mais qui n'a pas encore atteint la plénitude de ses possibilités. (Cartouche Atari, pour *Atari 800 XL*).



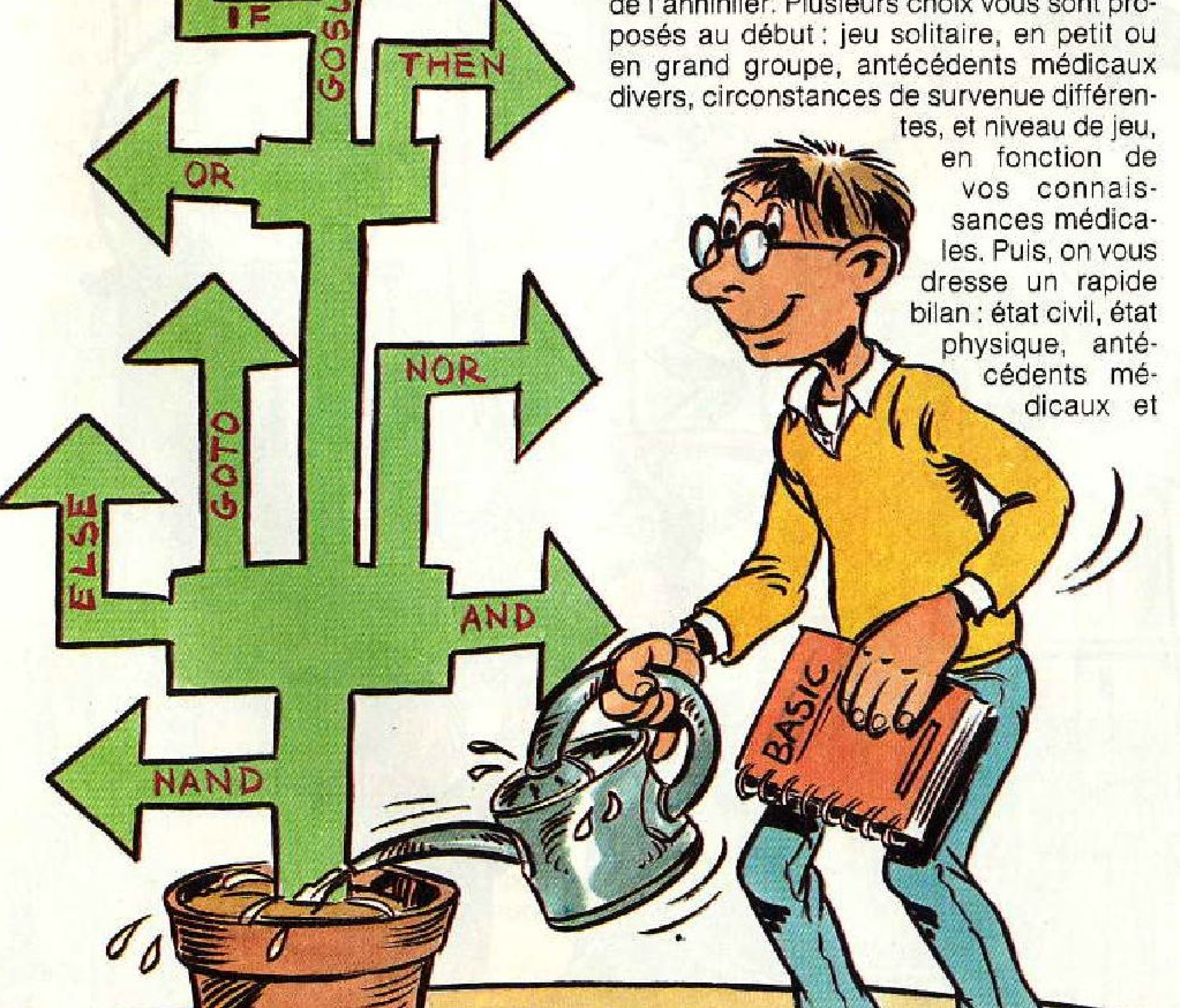
Make à Chip : le fonctionnement de votre ordinateur n'aura bientôt plus de secrets pour vous avec ce logiciel. Vous commencerez par apprendre la structure des portes « AND », « OR », « NOT », « NAND » et « NOR ». Une fois que vous aurez bien assimilé ces notions de base, vous pourrez pas- ▶

J. Tesseyre

ÉVITEZ LES CELLULES SANGUINES TROP AGRESSIVES...



ser au chapitre suivant. Vous verrez alors comment connecter les portes entre elles de manière à créer des circuits plus complexes. Vous apprendrez aussi comment chaque type de porte peut être réalisé uniquement par la combinaison judicieuse de portes « NAND ». Vous découvrirez ensuite la structure des circuits à « mémoire » (circuits bi-stables par exemple). Dans la dernière partie, vous pourrez laisser libre cours à votre inspiration et créer le circuit que vous désirez. Il pourra contenir jusqu'à douze portes logiques et acceptera quatre entrées et quatre sorties. Une fois que vous aurez terminé, le programme testera votre circuit pour vérifier sa validité, et vous autorisera à le corriger le cas échéant. Si tout va bien, vous pourrez ensuite établir la table de vérité de ce circuit. Un programme correct d'initiation à l'électronique. (Cassette Incognito Vidéo 107 Informatique, pour *Spectrum 48 K*).

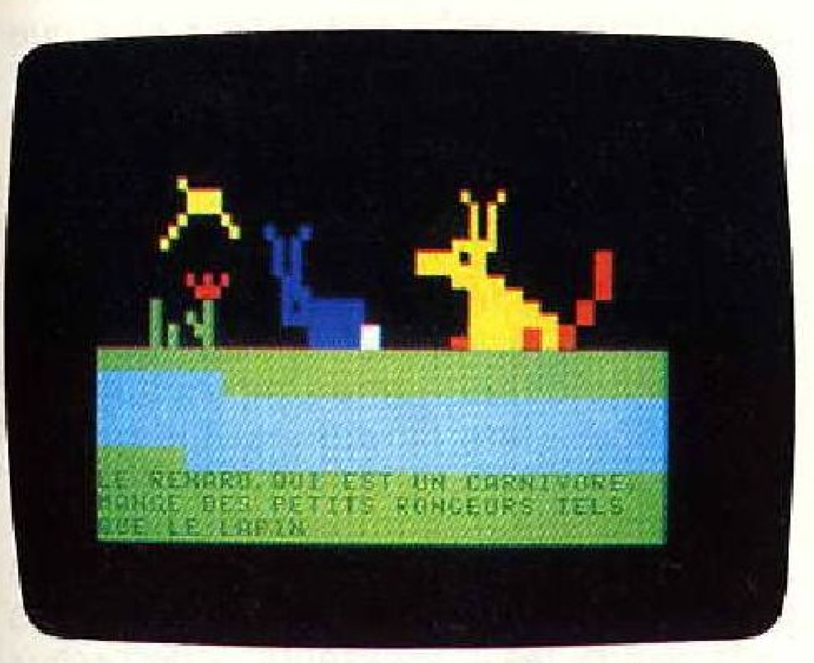


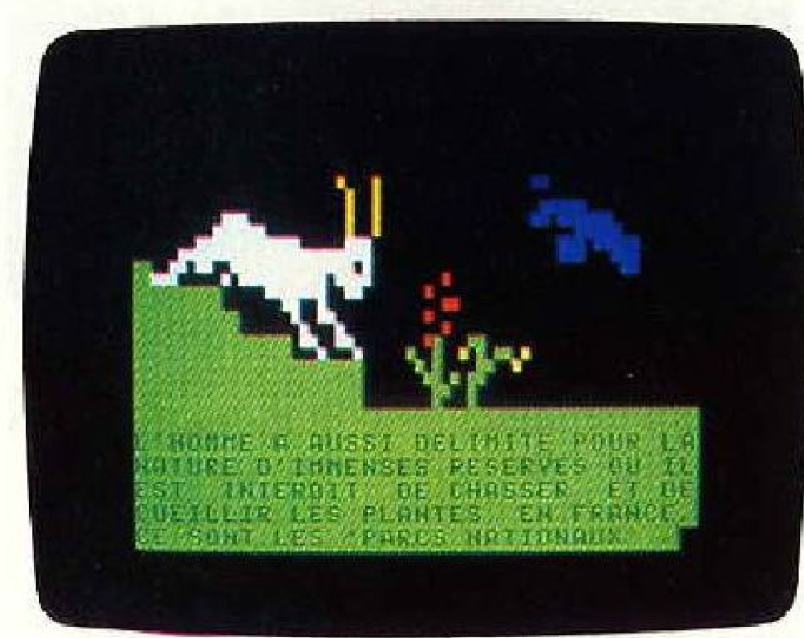
Microbe : le plus souvent à la suite d'un accident, une personne est victime d'un grave problème de caillot sanguin ou d'hémorragie siégeant au niveau d'une artère cérébrale. Du fait de cette localisation particulièrement critique, la chirurgie et la médecine classiques ne peuvent être d'aucun secours pour tenter de sauver cette personne. Aussi, les spécialistes ont-ils décidé de tenter l'impossible. Un sous-marin va être miniaturisé et introduit dans le courant artériel. Le voyage fantastique commence.
Il vous faut voyager dans le milieu sanguin, parvenir jusqu'à la cause du mal et essayer de l'annihiler. Plusieurs choix vous sont proposés au début : jeu solitaire, en petit ou en grand groupe, antécédents médicaux divers, circonstances de survenue différentes, et niveau de jeu, en fonction de vos connaissances médicales. Puis, on vous dresse un rapide bilan : état civil, état physique, antécédents médicaux et allergiques du patient. Il ne vous reste plus qu'à subir le protocole de miniaturisation et démarrer sans plus tarder cette singulière aventure. Vous pouvez vous informer à tout moment de l'état de votre patient de manière à pouvoir prendre au plus tôt les mesures nécessaires. Il ne servirait à rien en effet de parvenir au but, si votre blessé est déjà décédé depuis longtemps. Pour vous aider, vous pouvez consulter la bibliothèque du sous-marin, assez fournie, qui vous renseigne sur la fonction des organismes sanguins que vous cotoyez et sur l'effet des thérapeutiques dont vous disposez. Un atlas anatomique vous permet de vous guider plus facilement dans cette véritable jungle que constitue l'enchevêtrement des vaisseaux. Mais il ne faut pas non plus perdre de vue que vous pilotez un engin mécanique, dont il faut surveiller les réserves d'oxygène (il serait dommage de périr asphyxié si près du but), de carburant et d'énergie. Fort heureusement, le sous-marin contient tout ce qu'il faut pour recharger ces différents éléments, mais n'oubliez pas de le faire à temps. Vous guiderez votre engin en évitant soigneusement qu'il ne heurte les parois ou certaines cellules sanguines particulièrement agressives.



Vous verrez que vous aurez bien du mal à coordonner le tout et cela même au niveau le plus simple. Un très intéressant jeu, qui pourra vous faire découvrir quelques notions de médecine et d'anatomie. (Disquette Synergistic/Software, pour *Apple II*).

« Le Pays des merveilles », biologie : l'existence même de ce logiciel — comme celui de son frère de collection « technologie » — relève de l'exploit. Ils tournent en effet tous deux sur *Alice 4 K* ! Réussir un programme qui se tienne en si peu de place mémoire n'est pas une mince affaire. Ceux qui possèdent un *Alice* en version de base en savent quelque chose. La bibliothèque pour cette machine n'est pas particulièrement fournie. Pour contourner la difficulté, Infogrames a réalisé un programme découpé en pages. Ce choix oblige plusieurs chargements successifs au fur et à mesure que l'on avance dans le logiciel,





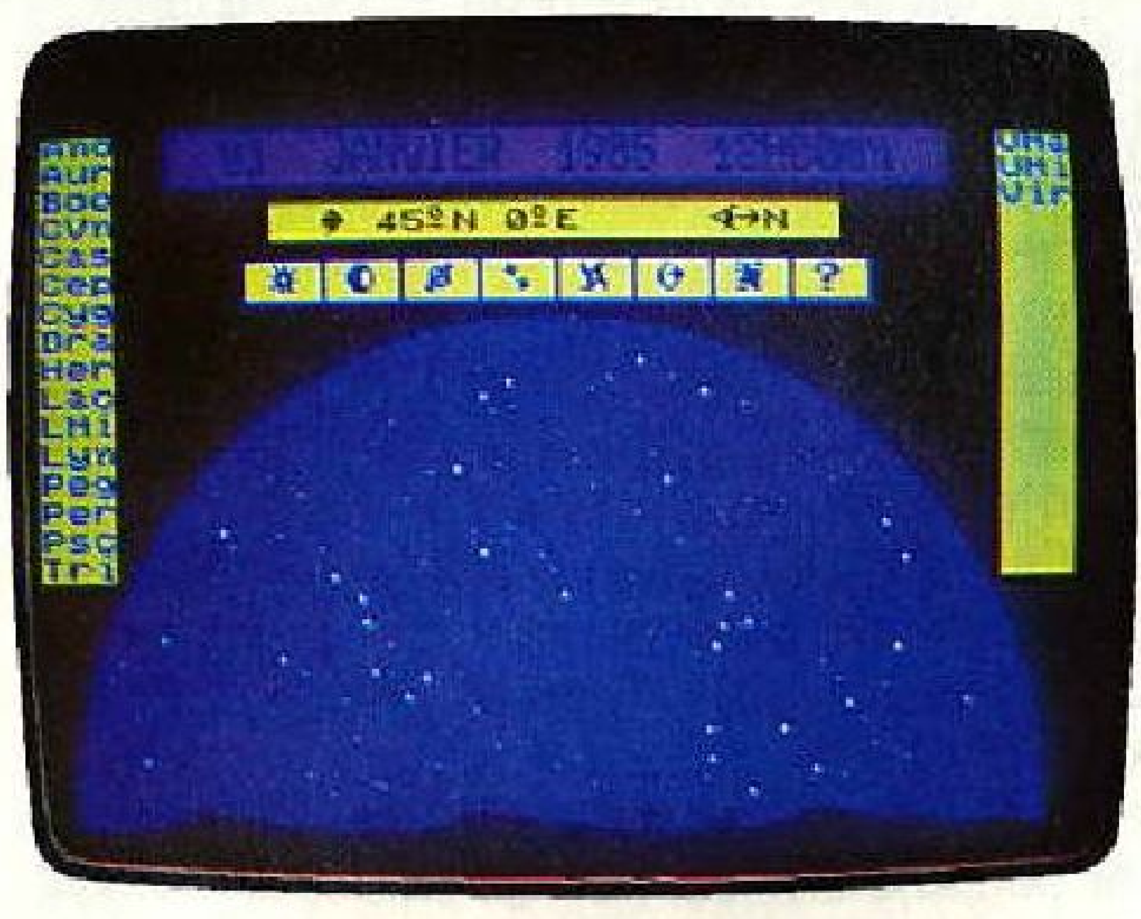
mais cette contrainte ne pèse pas trop, car chaque chargement s'effectue très rapidement. L'éditeur définit ses cassettes *Le Pays des merveilles* comme « la première encyclopédie française sur micro-ordinateur ». Cette dénomination reste certainement un peu prétentieuse, mais elle résume bien la philosophie de « Biologie » dont le sous-titre est « Ecologie, cycle de vie ». La part didactique est prépondérante, avec des explications par textes et illustrations. On découvre ainsi le principe de base du cycle de la vie, qui se résume par « rien ne disparaît, tout se transforme ». A titre d'exemple le lièvre mange de l'herbe, le renard mange le lapin, mais une fois mort, le renard servira d'engrais à la terre sur laquelle pousse l'herbe qui nourrit le lièvre... Plusieurs cycles sont présentés et commentés. Les illustrations, au graphisme assez sommaire, ne possèdent qu'un intérêt d'agrément. A la fin de la présentation, une série de questions permet de tester compréhension et connaissance du sujet. Il faut reconnaître que le cycle de la vie n'est pas analysé en détail, et que la pollution est abordée rapidement. L'idée de départ de ce logiciel est bonne, mais le résultat n'est pas véritablement probant. (Cassette Infogrames, pour *Alice*).

Carte du ciel : allons droit au but, à la principale qualité de ce logiciel : il montre le ciel tel qu'il se présente à un endroit et à une date donnés, à l'heure près. Il est ainsi très facile de visionner par exemple les étoiles telles qu'elles se présenteront le 10 juin 1985, à Paris, à minuit. Et si l'envie vous prend de passer une nuit blanche à contempler la voûte céleste, rien de plus facile. Il suffit d'avancer heure par heure, et vous verrez la course des constellations au cours de la nuit, certaines apparaissant, les autres allant se coucher au-delà de l'horizon. Et si vous ne voulez à aucun prix vous séparer de l'une d'elles, rien de plus facile. Il suffit de se déplacer de quelques milliers de kilomètres dans la direction appropriée pour retrouver cette constellation.
Avec *Carte du ciel*, ce genre de voyage ne dure que quelques secondes, le temps de chercher et de rentrer les coordonnées du lieu où l'on désire se « rendre ». Cette pos- ▸



UN ALLER SIMPLE POUR LE (SEPTIÈME ?) CIEL...

sibilité de choisir « son » ciel est très importante, car elle facilite ensuite l'observation réelle, qui constitue la finalité de tout logiciel de ce type. Ce choix engendre bien sûr un inconvénient. Le ciel est présenté à l'écran dans son intégralité, ce qui donne une impression d'étroitesse. Mais la précision obtenue reste convenable, puisque ce logiciel contient en mémoire 613 étoiles, dont 80 sont nommées, 88 constellations, 22 étoiles doubles observables aux jumelles et 21 objets célestes (nébuleuses, galaxies). D'autre part, les étoiles sont présentées symboliquement selon la force de leur éclat, et une fonction « zoom », permet d'obtenir le grossissement d'une constellation pour l'observer en détail, avec l'ensemble des étoiles qui la composent et leur nom. Pour conserver une bonne lisibilité, les astres ne sont repérés que par une lettre, le nom complet se trouvant dans un cartouche annexe. Pour certaines commandes, l'emploi du crayon optique facilite encore l'utilisation. Ainsi pour grossir une constellation, il suffit de la pointer. Les heures de lever et coucher du soleil et de la lune n'ont pas été oubliées, pas plus que les phases de cette dernière.



Les possibilités offertes par *Carte du ciel* sont donc très intéressantes, surtout lorsqu'on sait que ce logiciel tourne aussi bien sur *MO 5*, *TO 7/70* et surtout sur *TO 7* avec extension 16 K. Cette volonté de compatibilité a dû obliger les concepteurs à des choix difficiles, et à une simplification de certains éléments. On aimerait bien sûr un plus grand nombre d'étoiles nommées, éventuellement accompagnées de petits commentaires sur leurs caractéristiques (taille, âge, distance de la terre, etc.). Mais dans ce cas, les possesseurs — nombreux — du « vieux » *TO 7* se seraient sentis lésés. Le choix d'Answare se justifie pour cette raison. (Cassette Answare, pour *TO 7 + 16 K*, *TO 7/70* et *MO 5*).

Astronome : ce logiciel intéressera toutes les personnes férues d'astronomie ou simplement désireuses d'en connaître un peu plus sur les planètes et les étoiles qui nous entourent. Une fois le programme chargé, six options sont disponibles.

La première permet de changer l'heure et le lieu d'observation. Au départ, le programme est réglé au 1er janvier 1984, à Londres, à 23 heures GMT. Les calculs ont déjà été effectués dans cette option, ce qui vous fera gagner un temps précieux lors de la première approche de ce programme. En effet, malgré le recours à une routine en langage machine, il lui faut onze minutes pour recalculer complètement la position des 1 090 étoiles incluses dans les vues célestes. Cette option vous indique par la même occasion la correspondance entre heure G.M.T. (heure de Greenwich) et heure sidérale locale.

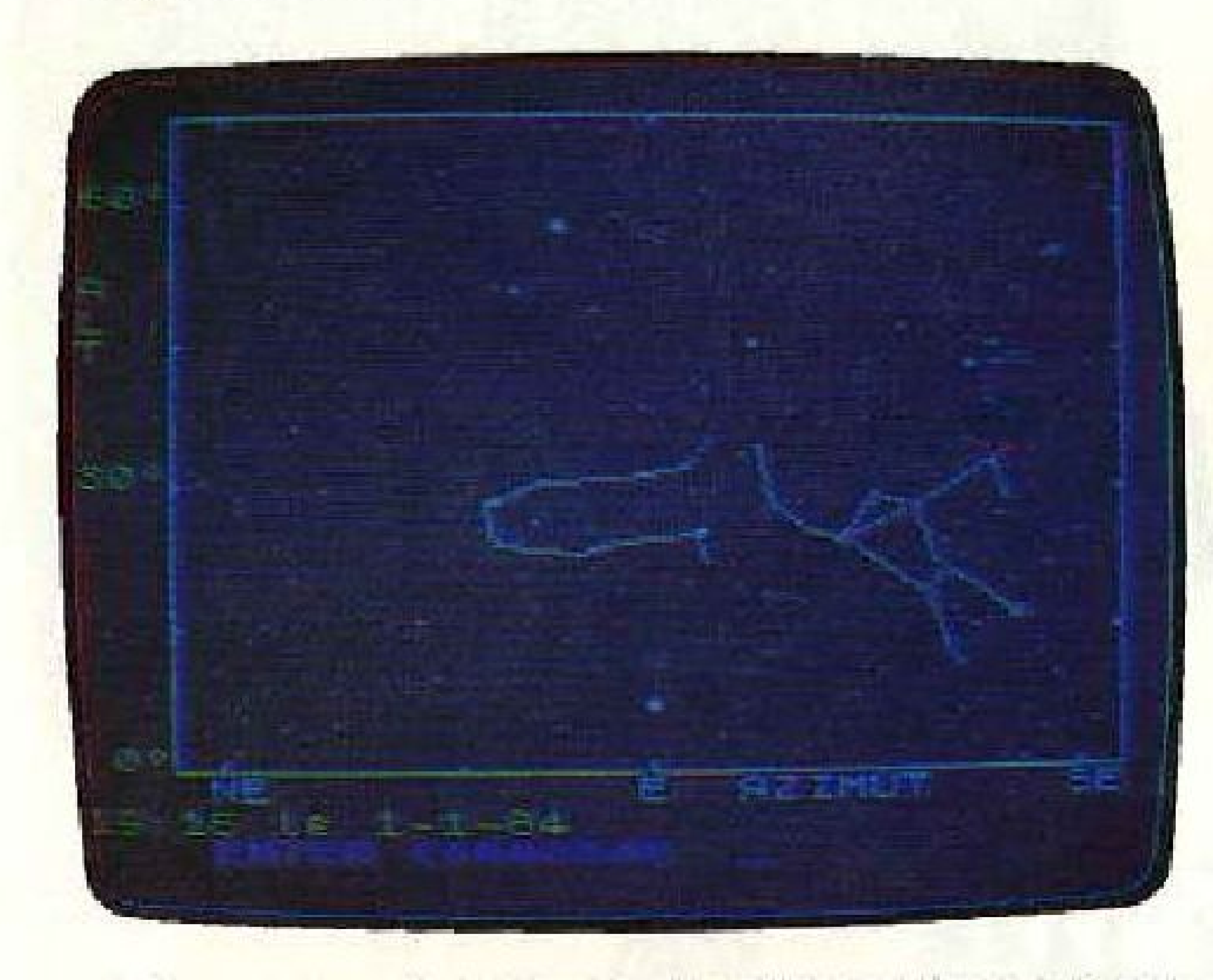
La seconde et la troisième option vous permettent de calculer les coordonnées équatoriales du soleil, de la lune, des planètes du système solaire, ainsi que des astéroïdes et des comètes. Elles peuvent ainsi être rapportées sur la carte du ciel ou sur les vues nocturnes.

L'option 3 donne en outre la distance et le semi-diamètre du soleil et des planètes.

L'option 4 est sans doute la plus intéressante. Elle trace les étoiles qui se trouvent au-dessus de l'horizon au moment et à l'endroit choisi dans l'option 1. Le ciel nocturne est divisé en cinq parties pour l'affichage : vues en direction des quatre points car- ▶

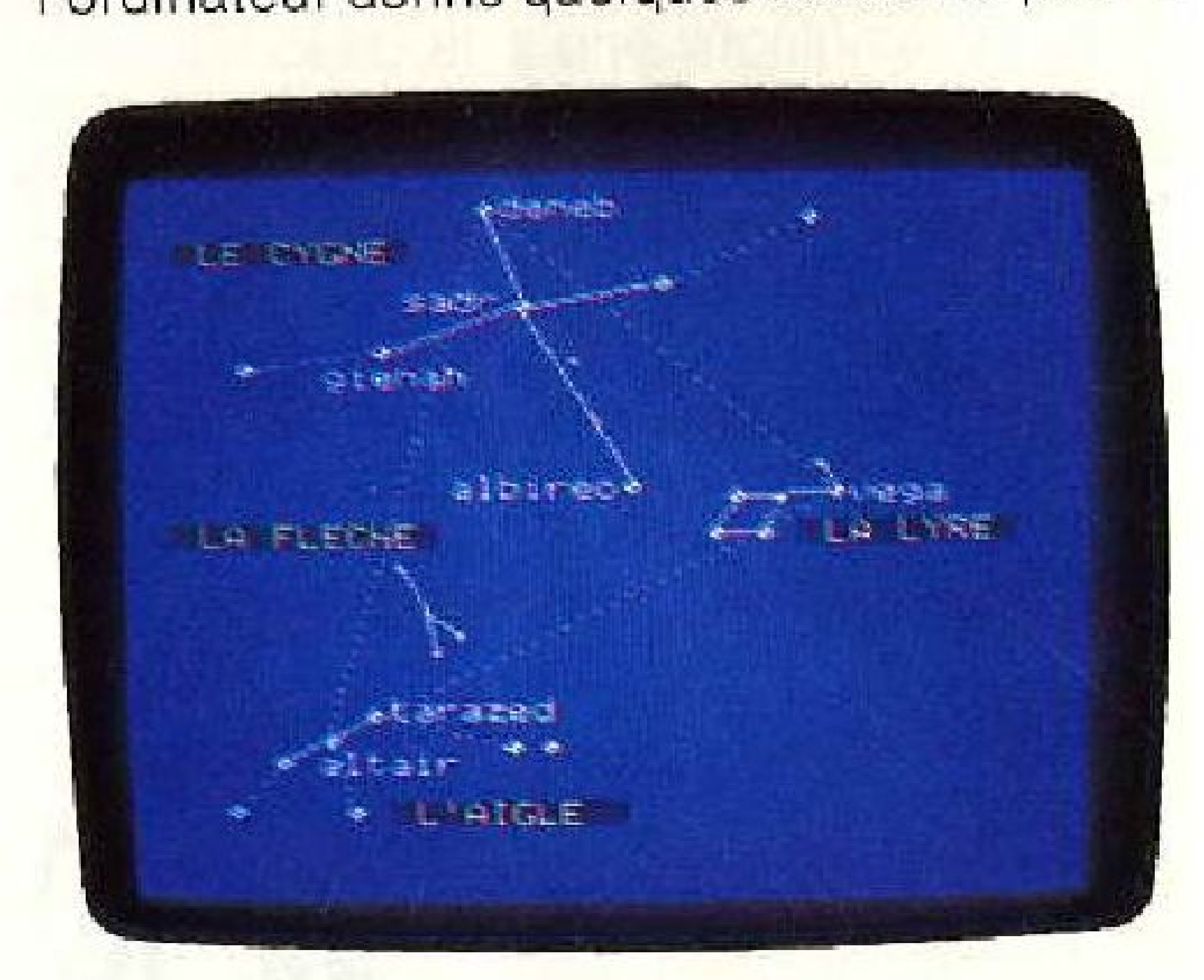
JOUER AU PENDU SUR BETELGEUSE OU SIRIUS...

dinaux et vue directement au-dessus de vous. Une fois les étoiles affichées, vous pouvez demander au programme de vous tracer la silhouette d'une ou plusieurs des quatre-vingt huit constellations, pour peu qu'elles puissent être observables sur la vue choisie. Vous pouvez y projeter la position du soleil, de la lune, des planètes. L'option 5 vous aide à observer certaines



régions du ciel d'une manière plus approfondie. Vous avez le choix entre 362 secteurs différents et vous disposez des mêmes facilités que dans l'option précédente. L'option 6 offre deux possibilités supplémentaires. Tout d'abord, vous pouvez observer sur un diagramme animé la course des planètes. Ensuite, elle autorise le calcul des heures de lever et de coucher de tout corps, vu d'une position spécifique. Un très bon logiciel d'astronomie, qui vous fera découvrir « tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les étoiles sans jamais oser le demander ». (Cassette Semaphore, pour *Spectrum 48 K*).

Microciel : ce logiciel est construit en trois parties. Tout d'abord une représentation graphique du ciel en neuf cartes, puis un jeu de pendu sur les étoiles, enfin une série de questions destinées à tester ses connaissances.
La première partie est la plus intéressante, puisqu'il s'agit de partir à la découverte du ciel. Chaque carte se construit en trois fois. Les étoiles apparaissent d'abord, sans aucune indication. Une pression sur la barre d'espacement, et voilà les traits qui relient les étoiles d'une même constellation. En dernière étape, les noms des étoiles et des constellations viennent s'inscrire. Ce passage progressif de la carte muette à celle détaillée est l'un des atouts de ce logiciel. Le néophyte se précipitera sur la carte complète pour apprendre à reconnaître Bételgeuse, Vega ou Sirius. Plus tard, il s'arrêtera à la première ou la seconde étape, pour tenter de nommer les 250 étoiles et les 47 constellations cartographiées. Ce nombre important est obtenu grâce à neuf cartes différentes. Ce choix présente l'avantage de représenter le ciel avec précision. En contre-partie, on ne dispose pas d'une vue d'ensemble, ce qui nuit à la compréhension. L'idéal est d'utiliser *Microciel* de nuit, et de ne pas hésiter à sortir, pour mettre immédiatement en pratique ses connaissances fraîchement acquises, et surtout de « relier » les cartes les unes aux autres. Ce découpage du firmament en tranches permet également d'éluder une difficulté majeure inhérente au thème du logiciel. La voûte céleste se modifie d'une heure sur l'autre, d'un jour sur l'autre. Cela n'empêche pas une certaine frustration, chaque écran restant « iréel ».
La deuxième partie de *Microciel* est sans surprise. Elle offre la possibilité, en s'amusant au bon vieux « pendu », d'apprendre le noms des étoiles. Si l'on ne trouve pas, l'ordinateur donne quelques éléments pour ▶



ÊTES-VOUS NÉ SOUS UNE BONNE ÉTOILE ?

aider à trouver la réponse. Petit à petit, on pourra apprendre les qualités des principales étoiles. Encore faut-il ensuite être capable de les « accrocher » à leur place...
La dernière partie est consacrée à des tests de connaissance. Par exemple : « dans quelle constellation se trouve Bételgeuze ?

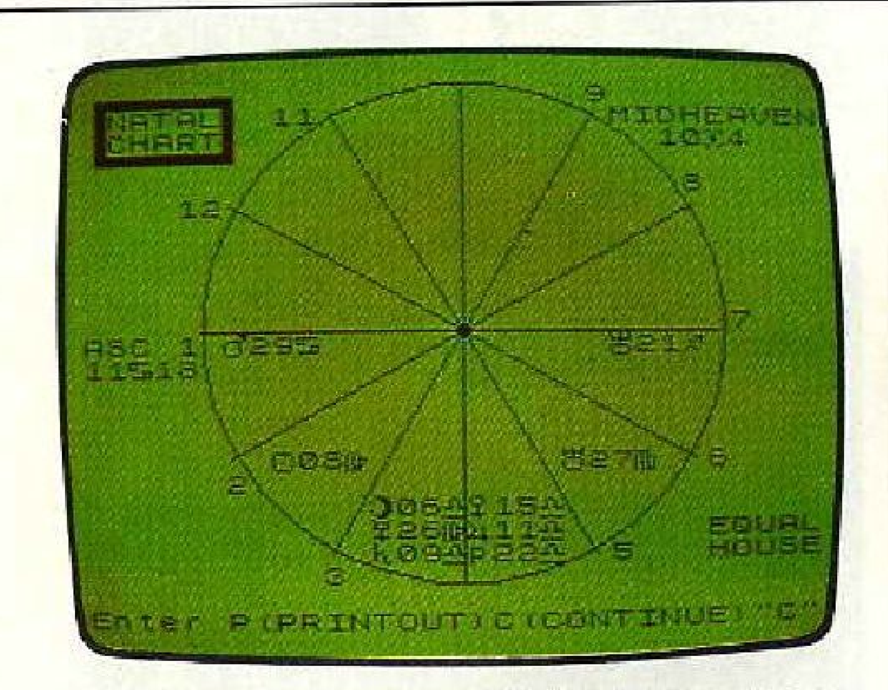


Il est ensuite possible de faire apparaître directement la carte correspondante pour visualiser le tout. *Microciel* ne cache donc pas sa volonté pédagogique, et remplit honorablement son contrat. (Cassette Marco Polo pour *Oric/Atmos*).

Stargazer Secrets : écrit par un astrologue professionnel, ce logiciel se propose de vous faire découvrir les principaux aspects de votre personnalité. D'utilisation très simple même pour un novice dans cette difficile science, il suffit de fournir au programme le nom, la date, l'heure et le lieu de naissance de la personne que vous vous proposez d'étudier. L'heure doit être indiquée en heure GMT (heure de Greenwich). Pour les personnes nées en France, il faut donc retrancher une heure en hiver et deux heures en été ou simplement une heure quelque soit la saison si la date de naissance est antérieure au changement d'horaire d'été. Le lieu de naissance est fourni sous la forme de degrés et minutes de longitude et latitude. La consultation d'un altas vous permettra de retrouver rapidement ces données. Une fois ces informations connues du programme, celui-ci va se mettre à calculer la position des planètes à l'heure dite, ce qui lui prend environ deux minutes. Il affiche la carte du ciel, et vous renseigne sur l'ascendant et le milieu du ciel, mais non sur votre signe astrologique, qu'il est facile de trouver dans de multiples revues. Le tableau suivant vous donne la position exacte des planètes à la naissance et leur correspondance avec les maisons. Mais seules les personnes ayant quelques connaissances en astrologie pourront en tirer profit. Fort heureusement, le programme va ensuite analyser tous les aspects de votre personnalité, planète par planète et vous en donner une description assez détaillée. Pour finir il effectue une sorte de synthèse qui constitue votre ligne directrice, laquelle peut d'ailleurs se trouver en contradiction avec l'un des points d'analyse précédent, du fait des forces antagonistes. L'option « copy » vous permettra, si vous disposez d'une imprimante, d'obtenir un rapport écrit. La dernière partie du programme est plus spécialement destinée aux novices et renseigne ▸

J. Tesseyre

POUR ACQUÉRIR LA SAGESSE ANCESTRALE DE L'EMPIRE DU MILIEU..

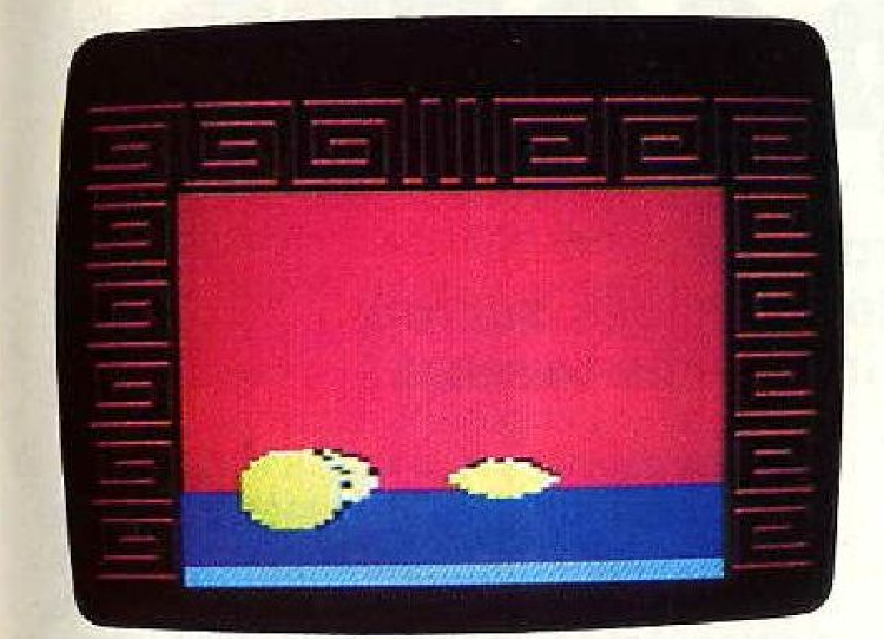


brièvement sur le sens général des maisons et des planètes. Un bon logiciel, qui intéressera certainement nombre de vos amis. (Cassette C.R.L., Pluto, pour *Spectrum 48 K*).

Astrologie chinoise : le Yi-King ou Yi-Ching, est empreint de la sagesse ancestrale de l'Empire du Milieu. Il rend ses oracles sous forme de phrases sibyllines, qui sont pourtant interprétables par tous ceux qui veulent s'en donner la peine. L'origine du Yi-King se perd dans la nuit des temps, puisqu'il est antérieur même à la philosophie du Ying et du Yang, à qui il a donné naissance. Autrefois, les Chinois consultaient des moines, seuls habilités à rendre des oracles. Ceux-ci interprétaient des hexagrammes formés par des jets successifs de trois pièces. Les combinaisons de « pile » et de « face » correspondent à des oppositions Ying-Yang, qui parlent aux initiés. Aujourd'hui, les férus de philosophie chinoise passent des heures pour rendre un oracle, en compulsant d'épais ouvrages. Ce pensum est désormais inutile, grâce à *Asstrologie chinoise*, que Tilt a vu en version de travail et vous présente en exclusivité. ce logiciel utilise les moindres recoins de la mémoire du *Commodore 64* pour y faire entrer des textes d'une longueur impressionnante, qui donnent à ce logiciel toute sa finesse et assurent le meilleur respect du véritable Yi-King. Les auteurs de Horoscope chinois ont voulu d'abord respecter la philosophie de cet horoscope. Les « oracles » rendus par l'ordinateur ne proviennent pas d'un simple tirage aléatoire. Ils correspondent à ceux que rendrait un véritable adepte du Yi-King.

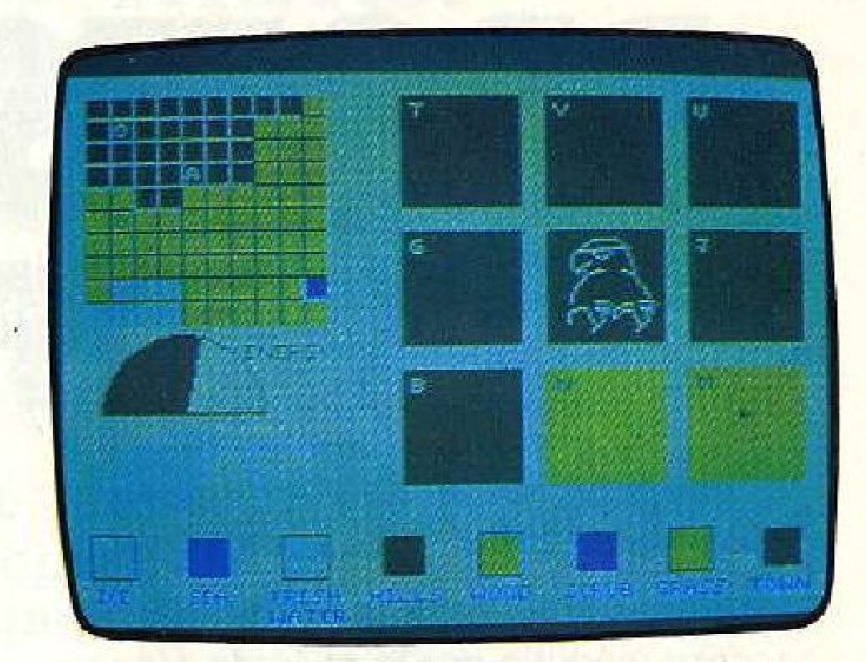


Que l'on adhère ou pas à cet art divinatoire, on ne peut que reconnaître le sérieux du logiciel et la sagesse de ses réponses.
Sa mise en œuvre est simple. Après la page d'introduction, accompagnée d'une musique originale du compositeur Sylvain Lozac'h — initiative encore trop rare qu'il convient de souligner —, l'ordinateur vous demande votre date de naissance, afin de déterminer votre signe du zodiaque, ainsi que le jour et l'heure de la consultation. On passe ensuite au lancement des pièces, tout en formulant la question que l'on désire soumettre à l'horoscope. Celui-ci répond après six jets, avec des phrases comme « Il faut aller jusqu'au bout de ce que l'on entreprend. La réussite vient à celui qui travaille. » Une nouvelle interrogation est, bien sûr, possible, afin de compléter l'oracle. Mais, attention, si l'on pousse les questions trop loin, le Yi-King risque de se bloquer, comme autrefois les moines refusaient de continuer leur interprétation si les questions allaient trop loin.



Astrologie chinoise se présente comme un logiciel original. La part des graphismes est faible, du fait de l'importance du texte, ce qui n'empêche pas un excellent rendu du lancement des pièces et une très belle présentation des phrases, en gros caractères originaux. Libre à chacun de croire à l'horoscope. Quant aux auteurs, ils n'ont pas résisté au désir de lui demander si le logiciel connaîtrait le succès. La réponse fut affirmative ! (Cassette pour *Commodore 64*).

Survival : certains principes d'écologie qui président aux destinées des animaux sauvages vont vous devenir familiers avec ce programme.
Vous avez le choix entre six modèles différents : faucon, rouge-gorge, lion, souris, mouche ou papillon. Vous commencez le jeu dans un environnement favorable à votre animal. Mais les choses vont rapidement se gâter. En effet, il faut échapper aux prédateurs qui vous guettent et savoir vous alimenter et boire de façon régulière pour conserver vos forces. Vous déplacez votre animal sur un écran quadrillé où sont représentés le terrain, les sources de nourriture, les points d'eau, et les animaux proches. A chaque tour, vous devez choisir la direction vers laquelle vous désirez vous rendre.



Bien évidemment, si vous etes prédateur, vous devez réussir à capturer une proie et dans le cas contraire, vous devez fuir à tout prix la proximité des prédateurs de tous poils. Vous verrez que cela n'est pas facile dans un cas comme dans l'autre. Si tout va bien, vous parviendrez peut-être à faire mourir votre animal de vieillesse. L'idée de ce programme est intéressante mais le système utilisé pour le déroulement de la partie laisse à désirer. (Cassette Five Ways Software/Vidéo 107 Informatique, pour *Spectrum 48 K*). ■

12 LOGICIELS SCIENTIFIQUES AU TILTOSCOPE

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	THÈME	GRAPHISME	COMPLEXITÉ	ORIGINALITÉ	INTÉRÊT	PRIX
ASTROLOGIE CHINOISE	Conception Jawx	Cassette	C 64	Horoscope chinois	★★★	★★	★★★★★	★★★★	n.c.
STARGAZER SECRETS	C.R.L. Photo	Cassette	Spectrum	Astrologie	—	★★★★★	★★★★	★★★★★	100 F
CARTE DU CIEL	Answare	Cassette	TO 7	Astronomie	★★★	★★★	★★★	★★★★★	195 F
ASTRONOMIE	Sémaphore	Cassette	Spectrum	Astronomie	★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	180 F
MICROCIEL		Cassette	Oric/Atmos	Astronomie	★★★	★★★	★★★	★★★	120 F
SURVIVAL	Five Ways	Cassette	Spectrum	Ecologie	★★★	★★★	★★★★	★★★	100 F
BIOLOGIE	Infogrames	Cassette	Alice	Ecologie	★★	★★	★★★	★★	120 F
ATARILAB	AT	Cartouche	Atari XL/XE	Expériences sur la température	—	★★	★★★★★	★★★★	550 F
MICROBE	Supergistic Software	disquette	Apple II	Médecine	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	n.c.
THREE MILE ISLAND	Muse-Soft	Disquette	Apple II	Simulation de fonction d'une centrale	★★★★★	★★★★★★	★★★★★	★★★★★	700 F
MOTEUR A EXPLOSION	Infogrames	Cassette	Alice	Explication de fonction d'un moteur à explosion	★★★	★★★	★★	★★★	120 F
MAKE A CHIP	Incognito	Cassette	Spectrum	Découverte de l'ordinateur	★★★	★★★	★★★★	★★★★	100 F

Je ne me fatigue plus à copier...
j'achète mes logiciels aux prix EUREKA !

A.E.	269.22	CURSE OF CROWLEY	231.27	LABYRINTH	236.01	SKY BLAZER	245.50
ABUSE	168.41	CYCLOTRON	254.99	LISP	1059.10	SNAKE BYTE	276.34
AIRSIM 1	339,20	CYTRON MASTERS	349.87	MAGNETO BUGS	254.99	SPACE EGGS	237.20
APPLE PANIC	254.99	DAVID MIDNIGHT MAG.	269.22	MIDWAY CAMPAIGN	166.04	SPACE STATION ZULU	175.53
APPLE SPICE	236.01	DISK ORGANIZER	253.80	MISSILE ATTACK	231.27	SPACE VIKING	461.35
ATTAQUE ROUGE (F)	384.26	DISK RECOVERY	253.80	MORTON'S FORK	231.27	SPARE CHANGE	296.50
BACK IT UP 3	860.00	DNIEPER RIVER LINE	207.55	MULTI-DISK CATALOG	211.11	STOCKS & BONDS	175.53
BACKGAMMON	249.06	EAGLES	349.87	MUMMY'S CURSE	258.55	STONE OF SYSYPHUS	244.32
BATTLE FOR NORMANDY	349.87	ESCAPE/ARCTURUS	239.57	NIBBLER	254.99	SUPER DISK COPY	295.31
BATTLE OF SHILOH	332.08	FACTS IN FIVE	180.27	NIGHTMARE GALLERY	236.01	TANKTICS	201.62
BLACK JACK COACH	341.57	FIGHTER COMMAND	587.07	NORTH ATLANTIC 86	587.07	THE ARCADE MACHINE	462.54
BOUNCING KAMUNGAS	291.76	FILTER ANALYSIS	341.57	OLDORF'S REVENGE	195.69	THE BUG	456.61
BRIDGE MASTER	348.68	FLIGHT SIMULATOR II	490.00	PLANET MINERS	145.88	THREE MILE ISLAND	327.34
CANYON CLIMBER	254.99	FORTRESS	343.94	POLICE ARTIST	322.59	TORAX	238.39
CARTEL & CUTTHROATS	553.86	FRONT LINE	276.34	POLLYWOG	276.34	TRANSFERT	531.33
CASTLE WOLFENSTEIN	244.32	GENESIS	254.99	PRESIDENT ELECT	391.38	TWERPS	276.34
CAVERNS OF FREITAG	244.32	GEOPOLITIQUE	391.38	RDF 1985	343.94	U-DRAW	327.34
CHECKERS (Dames)	461.35	GERMANY 1985	587.07	ROAD BLOCK	284.64	VISIBLE COMPUTER	308.36
CHOPLIFTER	269.22	GFS SORCERESS	246.69	ROAD TO GETTYSBURGH	507.61	VOYAGER	175.33
COMPUTER AMBUSH	587.05	GOBLINS	236.01	ROBOT WAR	311.92	WARP FACTOR	332.08
COMPUTER BASEBALL	349.87	GUADALCANAL CAMPAIN	587.07	SAM	1085.19	WIZARDRY 1	469.66
COSMIC BALANCE	391.38	GUNS OF FORT DEF.	175.53	SCIMMARS	207.55	WIZARDRY 2	322.59
CREATURE VANTURE	244.32	KNIGHTS OF DESERT	391.38	SEA DRAGON	269.22	WIZARDRY 3	368.85
CRITICAL MASS	368.85	KNOW YOUR APPLE II	308.36	SERPENTINE	269.22	ZENDAR	284.64

Un extrait du catalogue des Logiciels pour APPLE II

Promotion n° 1 :
7 logiciels éducatifs en français pour APPLE II :
1 850 F T.T.C.

Promotion n° 2 :
6 logiciels de statégie en français pour APPLE II :
2 500 F T.T.C.

Logiciels pour ORIC I et ORIC ATMOS

Promotion n° 3 :
8 logiciels de jeux pour ORIC I et ATMOS :
460 F T.T.C.

3D INVADERS	79.46	GESTION DE STOCK	135.20	ORIC CALC	130.46
ACHERON'S RAGE	79.46	GHOST GOBBLER	85.39	ORIC GESTION 1	142.32
L'AIGLE D'OR	135.20	GODILLORIC	71.16	ORIC GESTION 2	142.32
ANNUAIRE	105.55	GREEN CROSS TOAD	85.39	ORICADE	97.25
AS DES AS	112.67	HARRIER ATTACK	79.46	ORION	71.16
AUTHOR	130.46	HU*BERT	90.14	ORISCRIBE	171.97
CHESS	79.46	INVADERS	85.39	PROBE 3	85.39
CRIBBAGE	79.46	J'APPRENDS L'ANGLAIS	105.55	QUACK A JACK	79.46
CROCKY	90.14	J'APPRENDS LA CAO	135.20	RAT SPLAT	79.46
D.A.O.	112.67	KIT ECRAN	112.67	SCUBA DIVE	79.46
DAMBUSTER	79.46	COMPILATEUR BASIC	171.97	SUPER COPY ECRAN	112.67
DEFENCE FORCE	71.16	LE PROTECTOR	71.16	SUPER FRUIT	79.46
DONT PRESS LETTER Q	79.46	LOTORICIELS	90:14	TRICK SHOT	79.46
DRAUGHTS (Dames)	79.46	MYSTERY TOWER	79.46	ULTIMA ZONE	79.46
FRIGATE COMMANDER	74.72	ORIC BASE	112.67	XENON 1	97.25
GASTRONOM	71.16	ORIC BASIC PLUS	112.67	ZORGON'S REVENGE	88.95

ACHERON'S RAGE	79.46	GALAXY 5	79.46	ORIC FLIGHT	37.95
ASSEMBLER/DISASS	102,00	GENCAR	105.55	ORIC FORTH	142.32
ASTEROIDS	69.97	GEOFRANCE	73.53	ORIC MON	102.00
CARN 3	60.49	HOPPER OU JOGGER	79.46	MATCH PUISANCE 4	49.81
CASPAK	71.16	HYPER MASTER MIND	60.49	SPACE CRYSTAL	49.81
CASSE-BRIQUES	49.81	INTERTRON	60.49	STARFIGHTER	79.46
CENTIPEDE OU CHENILLE	60.49	INVADERS	79.46	THE ULTRA	79.46
DICO 5	60.49	JOGGER	79.46	TRAITEMENT 3D	105.55
DINKY KONG	79.46	MONITEUR 1.0	105.55	WORD PROCESSOR	166.04
EUROPE	73.53	MULTIGAMES	53.37	ZODIAC	79.46
GALAXION	71.16	ORIBLE	60.49		

Logiciels pour ORIC I

Promotion n° 4 :
9 jeux d'arcade pour ORIC I :
450 F T.T.C.

Logiciels pour COMMODORE 64

BOZO'S NIGHT OUT (C)	79.46	NIGHT MISSION PINBALL	322.59
CAVELON	79.46	NURSERY NIGHTMARE	79.46
CHINESE JUGGLER	79.46	PLUMB CRAZY	79.46
FASTBACK	154.18	SABOTEUR	79.46
GYROPOD (C)	79.46	SCRABBLE (C)	231.27
GYROPOD (D)	100.81	SNAKE BYTE (D)	322.59
HAVOC	94.88	SQUISH'EM (D)	322.59
HIGH NOON	79.46	STAR COMMANDO	79.46
HUNTER	79.46	SUPER GRIDDER (C)	79.46
JOUSTE	79.46	TRIPLE TOURNAMENT	79.46
MIKRO ASSEMBLEUR	880.01	TURMOIL (D)	322.59
OON SHUTTLE (C)	88.95	VIZA STAR (D)	1423.30
MOON SHUTTLE (D)	124.53	VIZA WRITE (D)	830.00
		ZOOM ASSEMBLEUR	277.53

Logiciels pour HECTOR

ALUNISSAGE	78.28	DOG FIGHT	78.28
ARTILLEUR	78.28	ENCERCLEMENT	78.28
ASTEROIDES	115.04	FRACTIONS SIMPLIF	78.28
BACKGAMMON	115.04	GESTION DE CHEQUIERS	156.55
BASIC BILINGUE	78.28	LE BOURSIER	115.04
CHATBYRINTHE	78.28	LE PENDU	78.28
CHRONO-CALCUL	78.28	MICRO-YATZEE	115.04
COMBAT	78.28	MULTI-MESSAGES	115.04
CONCENTRATION	78.28	PESEE	78.28
CONTRATAC	78.28	QUESTIONS-REPONSES	78.28
CRAZY 8	115.04	RELATIONS	78.28
DE + 2	78.28	VIDEO CHESS	115.04
DESERT DES TARTARES	78.28	VIDEOGRAPH	156.55

M ____________________

Adresse ____________________

____

Code ____________________

Ville ____________________

Ordinateur possédé :

____

Désire commander :

Une promotion n° ________

Les logiciels suivants :

Désignation	Prix

Ci-joint mon règlement par :

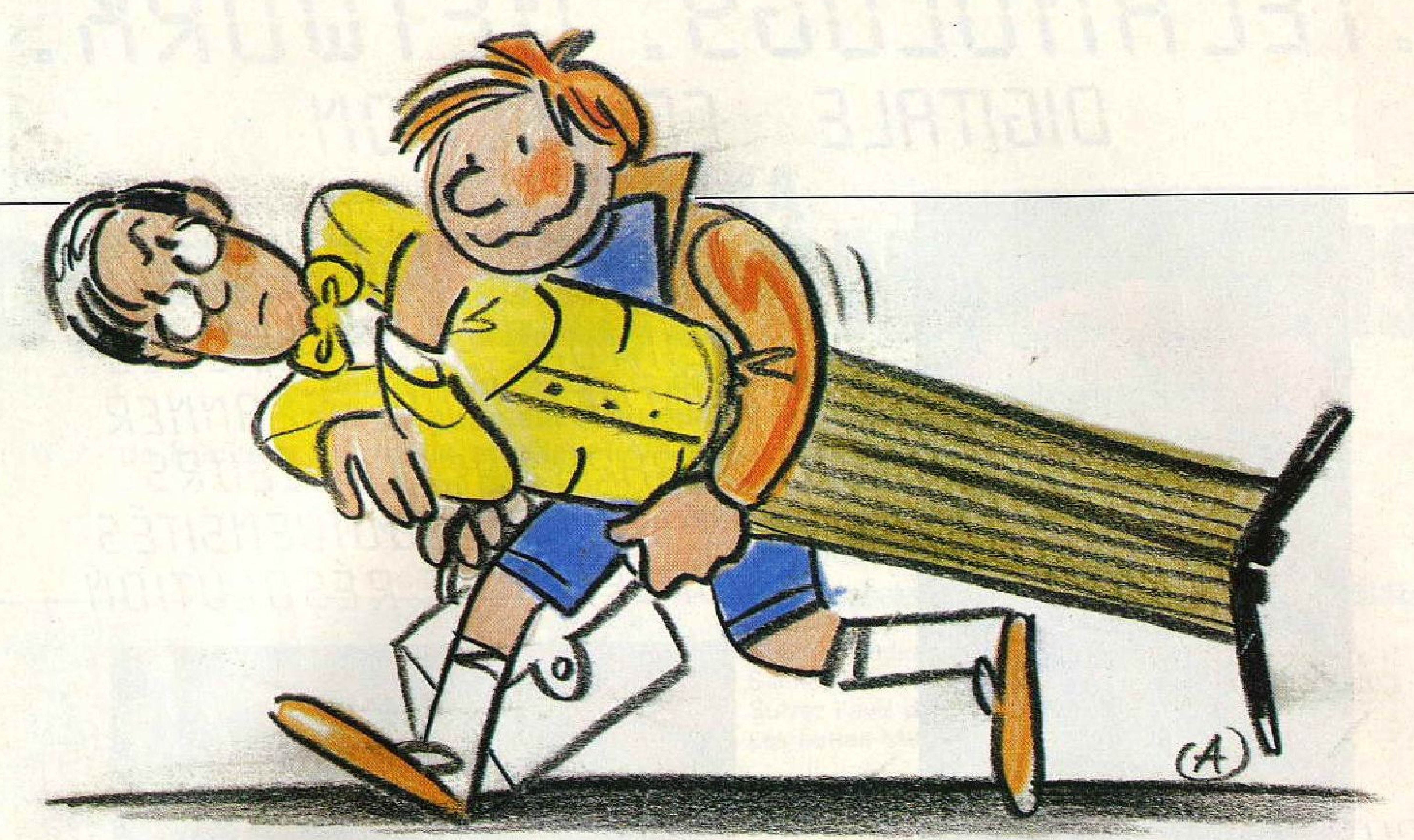
____

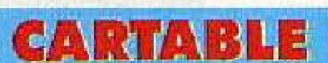
(ajouter 25 F de port pour toute commande inférieure à 500 F).

Bon de commande à renvoyer à :

EUREKA INFORMATIQUE

39, rue Victor-Massé - 75009 PARIS





PROFS A VENDRE

Les jeux éducatifs font-ils des progrès ? Patrice Desmedt a planché pour vous. Une nouvelle rubrique pour ne plus acheter vos profs à l'aveuglette.



AU PAYS DES COMPTES

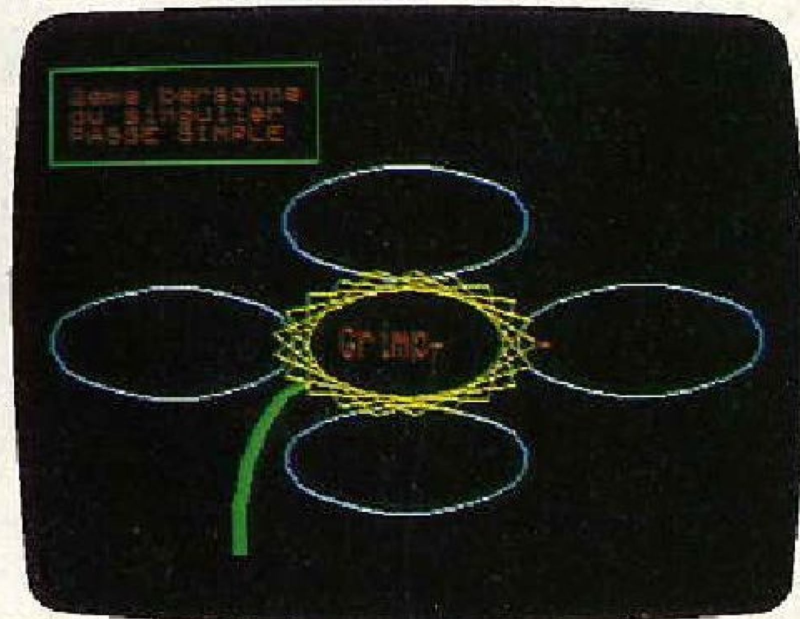
Opération « addition »

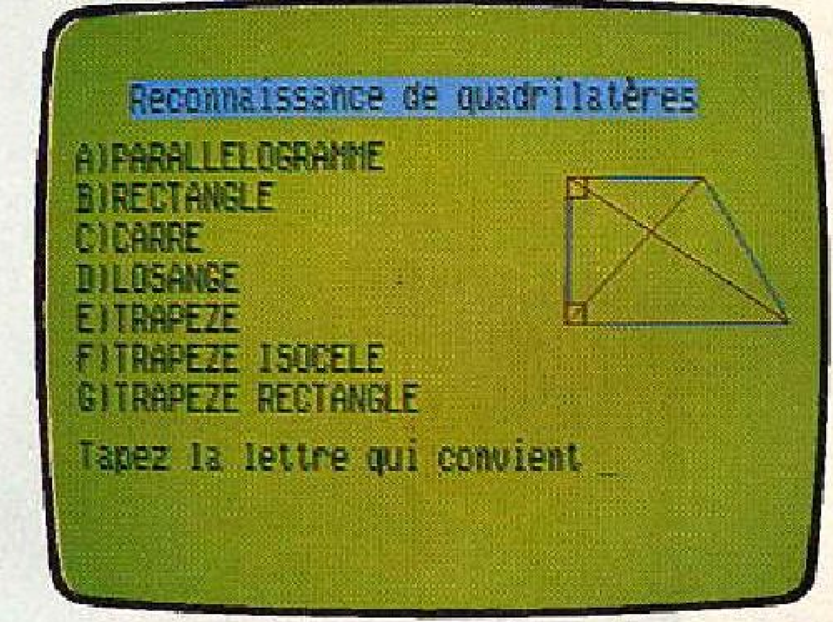
Jeu de mots mis à part, « Au pays des additions » serait un titre plus approprié. Car ce logiciel est un apprentissage des additions. La mise en scène est réussie. Un « aventurier » doit traverser une rivière en installant des planches correspondant à la largeur de la rivière, puis attraper des noix de coco et équilibrer une balance, et finalement aller faire son marché en dépensant exactement la somme dont il dispose. Les exercices ne sont pas aussi faciles qu'ils en ont l'air, puisqu'il faut retrouver un nombre en choisissant parmi une liste proposée.
Au pays des comptes est amusant et formateur, mais un petit peu « court ». Pourquoi ne pas avoir inclu les autres opérations ? (Cassette Ediciel pour *TO7/MO5*)

CARTABLE

Plein son sac

Quatre cassettes présentées de manière sympa, qui proposent des exercices de mathématique et de français. On s'entraîne ainsi en calcul mental, on apprend à maîtriser la notion d'encadrement, on se plonge dans le monde des quadrilatères, avec leurs propriétés, le calcul de leur surface, etc. Les exercices sont classiques, mais bien réalisés, et sont agrémentés de quelques trouvailles qui rendent la matière plus amusante. Pour le calcul mental par exemple, plusieurs opérations apparaissent simultanément, et descendent lentement vers le bas de l'écran. Il sagit de trouver le plus rapidement possible toutes les solutions, et de tirer, avec chaque résultat, sur l'opération correspondante. La note obtenue est





fonction de la justesse des réponses et du temps mis pour anéantir tous les « envahisseurs ». Côté français, les questions portent sur la conjugaison des verbes, la construction des propositions, l'emploi de tournures homonymiques ou d'homonymes.
Là encore de petites mises en scènes atténuent le côté scolaire de ce logiciel.
Ce *Cartable* offre un ensemble cohérent, adapté aux élèves de cours moyen ou à ceux de sixième.
(Cassette Infogrames pour *TO7/MO5*. Existe également pour Alice.)

CALCUL MENTAL

L'échelle des valeurs

Ce jeu éducatif vous offre la possibilité d'améliorer votre rapidité en calcul mental. Plusieurs exercices vous sont proposés sur

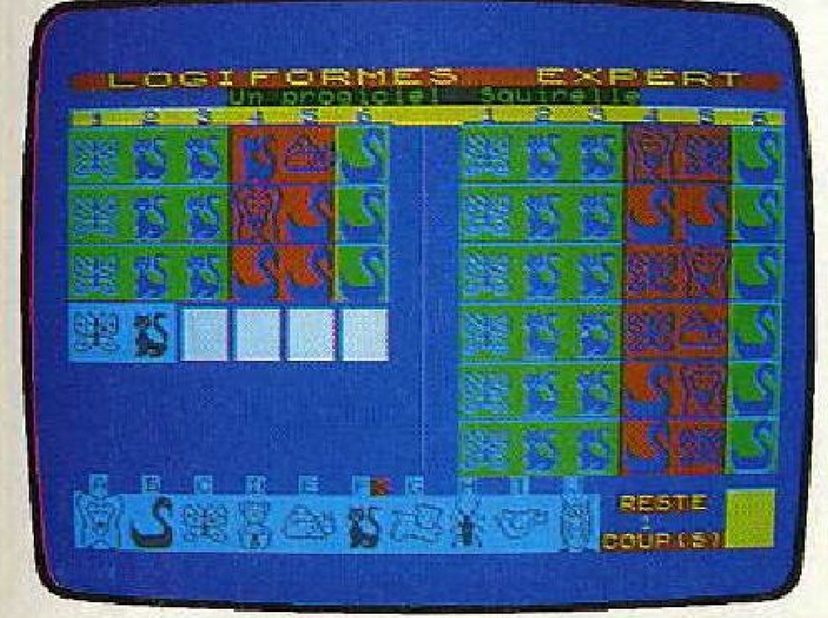


neuf degrés de difficulté allant des opérations très simples aux opérations multiples, factorisation, etc. Plusieurs atouts pour ce logiciel. Le « ? », fonction SOS, qui vous permet, sur les six premiers niveaux de revenir sur une opération où vous avez échoué ; au bas de l'écran s'affiche la moyenne de vos temps de réflexion, ce qui motive votre effort. L'ordinateur, quant à lui, tient compte de vos capacités. Plus vous êtes rapide, plus il réduit le temps qui vous est imparti. En fonction de votre réussite, vous gravissez alors les différents niveaux de difficulté. Votre but est d'atteindre le niveau 9 où le temps de réflexion maximum est fixé à trois secondes. Pour clôturer le tout, le tableau d'honneur affiche les scores obtenus. Un jeu efficace pour enfants et adultes. (Cassette Loriciels pour *Oric 1* et *MO5*.)

LOGIFORMES

Raisonnons

Pour développer chez les enfants le sens de la logique, Langage et Informatique présente un logiciel de type éducatif qui permet aux jeunes, à partir de quatre ans, de s'amuser à la réflexion sur image. Reprise du fameux jeu *Master Mind*, voici disposés sur plusieurs cases des animaux dont il faut retouver les places exactes. Selon le niveau de difficulté choisi, quinze possibilités, ce logiciel peut intéresser les adultes aussi bien que les enfants. La complexité des niveaux « expert » et le maniement, parfois difficile, du crayon optique majore, à notre avis, l'âge minimum proposé. Quoi qu'il en soit, cet entraînement à la logique reste efficace et amusant. A chaque série d'animaux proposés par le joueur, l'ordinateur répond



selon trois critères : couleur rouge pour une figure inexistante dans la formule à trouver, couleur bleue pour une figure existante mais mal placée et enfin couleur verte pour chaque animal à sa juste place. La combinaison de plusieurs réponses de l'ordinateur vous permettra, selon un raisonnement logique, d'aboutir à la formule à découvrir. Le graphisme est clair et n'entraîne jamais à la confusion. (Cassette Langage et Informatique pour *TO 7* et *MO 5*.)

PLANÈTE BLEUE

Universel

Planète bleue est un logiciel éducatif. Afin de compléter vos connaissances géographiques de la planète, neuf manches sont au programme. Dans le jeu des drapeaux



et des codes, vous devez reconnaître la nation correspondant au symbole présenté. De même, tâchez de trouver le lien entre capitale et pays, peuple et langue parlée, apprenez à connaître les codes internationaux et les monnaies de tous les états du globe. D'un à quatre joueurs, la difficulté de la partie tient compte de deux facteurs : le choix des pays, tout d'abord. Les questions sont soit orientées vers les nations les plus connues, soit tiennent compte des différents peuples du globe. Un deuxième facteur définit en fait le nombre de propositions de réponses possibles au joueur. Pour toutes ces épreuves, votre temps de réponse est limité. Ce logiciel se singularise par un maniement fort simple et la rapidité des parties proposées fera travailler la mémoire et le sens de l'observation. (Cassette Cobra pour *Oric 1/Atmos*.)

VISION

Au bout de la corde

Vision est un jeu de réflexe s'adressant aux enfants de plus de 6 ans et destiné à développer leurs capacités d'observation. Deux jeux éducatifs sur ce logiciel : reconnaissance des formes et reconnaissance des couleurs. Sur un tableau de 9 cases s'affichent alternativement divers objets aux couleurs et formes différentes. De chaque côté de l'écran, un joueur est représenté. Son but est de grimper à la corde le plus



rapidement possible. Pour le jeu des couleurs, il lui suffit de reconnaître dans les objets qui s'affichent des teintes identiques à celles de son vêtement. A chaque teinte reconnue, il grimpe de quelques mètres. En cas d'erreur, il redescend de la même distance. Les deux joueurs doivent ainsi faire preuve d'observation et de réflexe pour accéder le plus rapidement possible au sommet de la corde.
Pour le jeu des formes, le principe est identique, et la reconnaissance se fait alors par analogie des figures. *Vision* met à votre disposition des jockers qui facilitent votre escalade. Le graphisme de ce jeu est précis et agréable. Quant au bruitage, il se fait de plus en plus aigu au cours de l'ascension ce qui stimule sans aucun doute l'effort des deux participants. L'ordinateur vous laisse choisir votre vitesse de jeu. Au niveau maximum, c'est souvent le hasard qui semble décider à votre place ! (Cassette Loriciels pour *Oric 1*).

MIMI

A petits pas

L'alphabet scout est mort, vive Mimi la fourmi. Fini le petit frère qui fredonne inlassablement « Un jour la troupe s'en va, A A A », grâce à Mimi son répertoire va s'agrémenter d'une foule de ritournelles populaires. Le principe est simplissime, à la portée d'un enfant de deux ans : à chaque lettre de l'alphabet correspond une scène animée, que Mimi la fourmi et ses copains lucioles, escargots et autres vermisseaux se font un plaisir d'interpréter en musique. A la lettre A, comme averse, de grosses gouttes d'eau s'écrasent sur la ▸

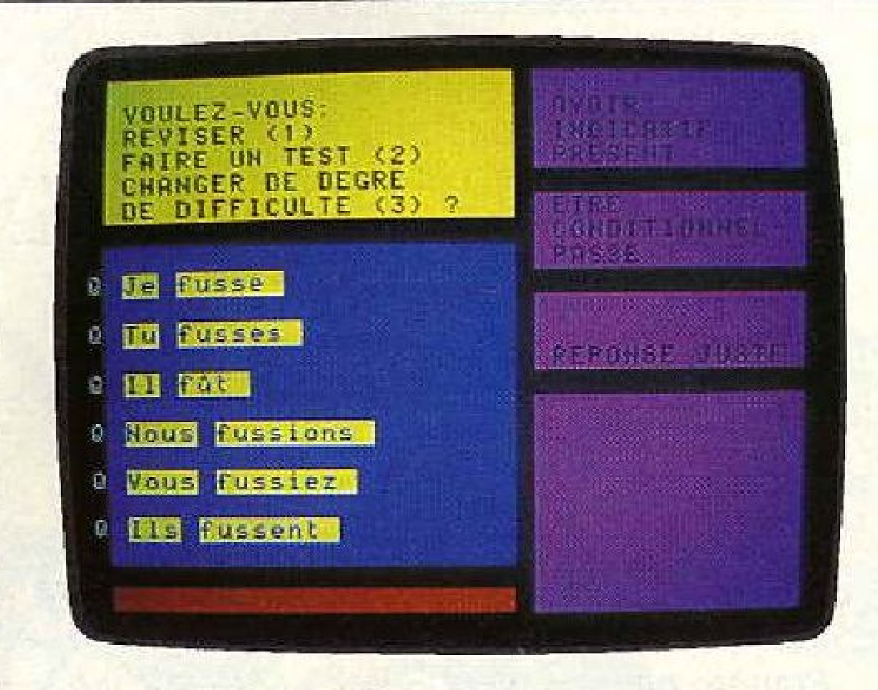


maison-champignon de Mimi, sur fond de gamme chromatique ; à R, comme rêve, l'esprit de la fourmi monte au ciel et va rejoindre la lune au rythme de « Ah ! vous dirais-je, maman » ; à Z, comme ZZZ le moustique, un de ces charmants insectes suceurs de sang, virevolte dans le ciel de Mimi. Sortez l'insecticide. De lettre en lettre l'enfant explore le monde de l'alphabet, de l'image et de la musique. Et ce n'est pas tout, un deuxième menu permet de créer une nouvelle histoire et de la mettre en mémoire ou d'en modifier une déjà existante. Comme quoi apprendre peut aussi rimer avec jouer. (Disquette Logodisque pour *Commodore 64*.)

LA CONJUGAICHOUETTE

Je, tu, il...

Le titre est parlant. Ce logiciel propose d'enseigner la conjugaison dans la bonne humeur. En réalité, la chouette n'apparaît que le temps du chargement, avant de s'enfuir, peut-être effrayée par la difficulté de conjuguer certains verbes irréguliers. *La conjugaichouette* est sans surprise, sans génie pourrait-on dire, mais réalisée très proprement. Malheureusement la cassette n'est accompagnée d'aucune notice, et les explications de chargement sont expédiées en une formule lapidaire, au dos de la boîte.



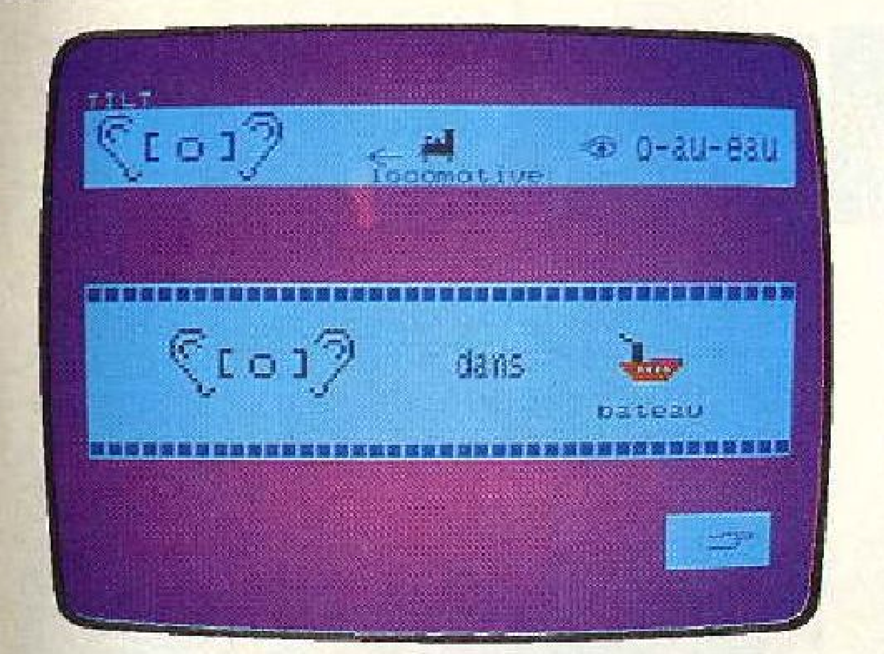
Ce qui n'est pas écrit, c'est que le programme se charge en plusieurs parties, et qu'il est fortement conseillé d'arrêter le lecteur de cassettes dès que l'ordinateur commence à poser des questions concernant le groupe de verbes désirés. C'est un détail, mais qui déroutera plus d'un débutant. *La conjugaichouette* offre d'abord une révision de la conjugaison des auxiliaires, des verbes des deux premiers groupes à tous les temps et tous les modes, et de ceux du troisième groupe à tous les temps simples et tous les modes, ensuite des exercices du type : « conjuguez le verbe finir au subjonctif imparfait ».
Les erreurs éventuelles seront bien sûr corrigées. La mise en page est claire et sobre, sans fioritures. On regrettera l'absence d'un répertoire des verbes les plus courants, accompagné d'un verbe de référence pour la conjugaison.
La taille mémoire n'est pas extensible, mais pourquoi ne pas avoir recours à un manuel ? Tel qu'il se présente, ce logiciel semble un peu nu. Il se contente d'afficher des conjugaisons sans commentaires et sans explications. Dommage. (Cassette Belin, pour *VG 5000*.)

J'ENTENDS

Phonétique

J'entends apprend à reconnaître les sons ou phonèmes dans les mots. Il prépare de cette manière à l'apprentissage de la lecture. Huit phonèmes sont étudiés, illustrés pour chacun d'eux par dix mots.
Dans un premier temps, cinq mots défilent, avec indication du phonème qu'ils contiennent. Ensuite, c'est au tour de l'enfant de trouver si le son étudié se trouve ou non dans chaque mot proposé.
Ce logiciel propose donc un exercice très précis. Il est très bien mis en œuvre, toutes les explications sont enregistrées à haute voix sur la cassette et sont claires. On regrettera, en revanche, le côté clos de *j'entends* : le tour en est rapidement effectué. On peut d'autre part discuter de

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIÈRE	GRAPHISME	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
CALCUL MENTAL	Loriciels	K7	Oric/Atmos MO5	Calcul	★★★	★★★	★★★★★	B
AU PAYS DES COMPTES	Ediciel	K7	TO7/MO5	Calcul-Additions	★★★	★★★★	★★★★	B
CARTABLE	Infogrames	K7	TO7/MO5 Alice	Calcul-Français	★★★	★★★★★	★★★★	B
LA CONJUGAI-CHOUETTE	Belin	K7	VG 5000	Français-Conjugaison	★★	★★★	★★	B
LECTURE RAPIDE	Ediciel	Disquette	Apple II	Lecture		★★★★	★★★★★★	E
MIMI	Logidisque	Disquette	C 64	Alphabet	★★★★	★★★★	★★★★	C
J'ENTENDS	Ediciel	K7	TO7/MO5	Reconnaissance des sons	★★★	★★	★★★	B
L'OREILLE FINE	Ediciel	K7	TO7/MO5	Reconnaissance des sons	★★★	★★	★★★	B
PLANÈTE BLEUE	Cobra Soft	K7	Oric/Atmos	Géographie	★★★★	★★★	★★★★	B
VISION	Loriciels	K7	Oric/Atmos	Reconnaissance des formes	★★★	★★★★	★★★★	B
LOGIFORMES	Langage et informatique	K7	TO7/MO5	Logique	★★★★	★★★	★★★★	B
VERBES FORTS ALLEMANDS	Minipuce Exelvision	K7	EXL 100	Allemand	—	★★★	★★★★	A
VERBES IRRÉGULIERS ANGLAIS	Minipuce Exelvision	K7	EXL 100	Anglais	—	★★★	★★★★	A



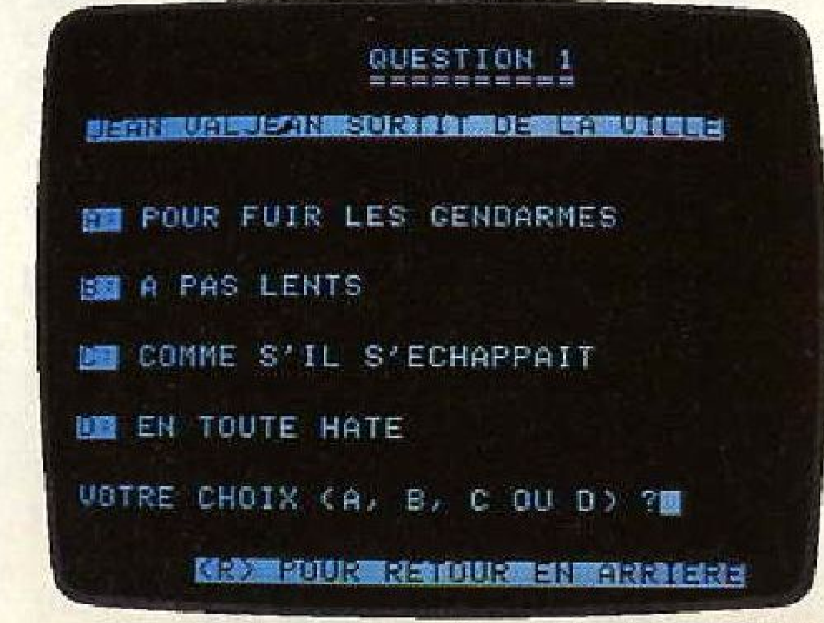
l'opportunité de présenter à des enfants sachant à peine lire des représentations phonétiques qui risquent de leur poser des problèmes d'orthographe. (Cassette Ediciel pour *T07/MO5*)

LECTURE RAPIDE

Canon

Gutenberg n'a pas perdu face à Mac Luhan ! Chaque jour, nous lisons, sans vraiment nous en rendre compte, une quantité de mots astronomique. Journaux et revues bien sûr, mais également publicités, modes d'emploi, etc. Que ce soit au cours des études, de la vie professionnelle ou des loisirs, la lecture est indispensable. On pense généralement que c'est un acquis définitif, qui remonte au cours préparatoire. Erreur. Nous sommes, en grande majorité, de piètres lecteurs, qui ânonnons encore mentalement, alors que notre œil est capable de lire très rapidement, et notre cerveau de comprendre aussi vite. La vitesse moyenne de lecture est de 225 mots à la minute. Mais les meilleurs lecteurs parviennent à lire 800 mots à la minute ! Et d'une façon générale, nous pouvons tous doubler notre vitesse, sans perdre en compréhension, à condition de suivre un entraînement spécifique. *Lecture rapide* le permet. Après quelques exercices, on commence déjà à remarquer des progrès, même si, pour que ceux-ci soient importants et durables, un entraînement régulier et de longue haleine est indispensable. Le logiciel propose plusieurs séries d'exercices, ainsi que des textes suivis de questions portant sur leur compréhension, afin de contrôler ses progrès.

Ils apprennent progressivement à « lire avec les yeux », à photographier des groupes de mots au lieu de pratiquer une sorte de lecture à haute voix intérieure.
Petit à petit, l'œil reconnaît des lettres, des chiffres, des mots ou groupes de mots qui n'apparaissent qu'une fraction de seconde, s'exerce à élargir le champ de vision, à lire en colonnes, etc.
Lecture rapide représente une centaine d'heures d'utilisation.
Il n'est donc pas question d'abandonner au bout de quelques exercices seulement. Mais le travail ne demande qu'un peu de



concentration, et n'est pas ennuyeux. Et le résultat en vaut la peine. *Lecture rapide* est l'un des trop rares logiciels qui apportent un véritable enseignement, et de surcroît impossibles à mettre en œuvre efficacement sans l'aide de l'ordinateur. (Disquette Ediciel pour *Apple II*.)

L'OREILLE FINE

Mot à mot

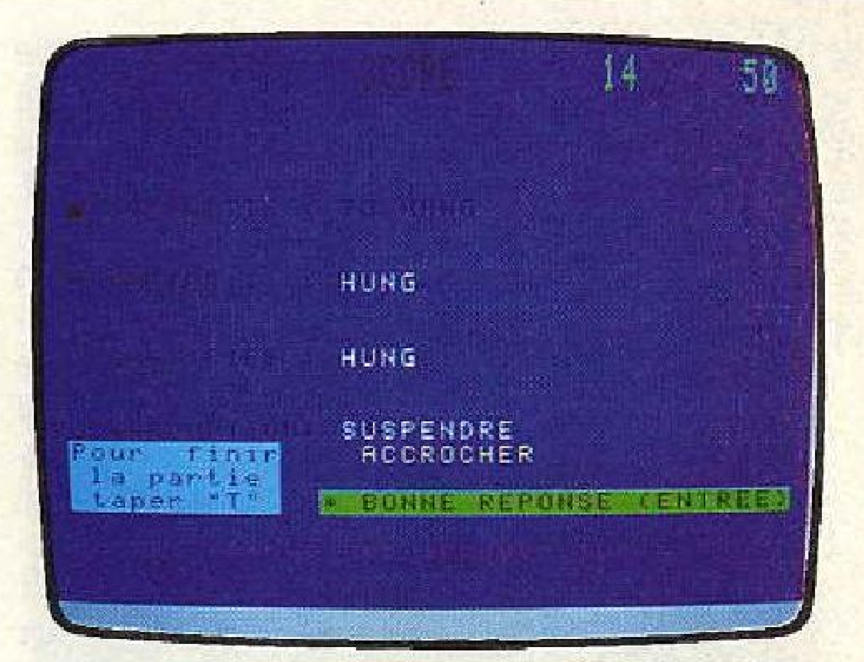


L'oreille fine est très proche de *J'entends*. Il s'agit cette fois de distinguer dans les mots certains sons.
La mise en œuvre du logiciel est identique, avec les mêmes qualités et défauts. (Cassette Ediciel pour *TO7/MO5*)

VERBES IRRÉGULIERS ANGLAIS

Do you speak english ?

Avouons-le. Apprendre par cœur des listes entières de verbes irréguliers n'a rien de réjouissant. Ce pensum se révèle pourtant



indispensable si l'on a la prétention d'essayer de balbutier quelques mots dans la langue de Pac-Man. Et tout le monde procède de la même manière : il faut prendre la grammaire anglaise, et réciter les verbes en utilisant un cache.
Rapidement, on réalise un sans faute, sans s'apercevoir que l'on se souvient surtout d'un enchaînement immuable. Qu'un partenaire pose les questions dans le désordre, et voilà le trou. L'ordinateur tient ce rôle de « questionneur », et oblige à écrire les réponses, ce qui s'avère un excellent test. Après deux erreurs, il donne la réponse correcte. Il interroge à partir du verbe en anglais ou en français, et demande traduction, présent, préterit et participe passé.
Un logiciel efficace pour réviser, proposé à un prix très compétitif. (Cassette Minipuce Exelvision pour *EXL 100*.)

VERBES FORTS ET IRRÉGULIERS ALLEMANDS

Parler allemand

Ce logiciel est bâti selon le même principe que son homologue anglais. Deux niveaux sont proposés (80 ou 120 verbes), et il est possible de jouer seul ou à deux.
Un bon point doit être décerné à ce programme : il respecte les particularités de l'alphabet allemand ses ä, ö, ü, et surtout son ß. Et si la parfaite connaissance des verbes forts ne suffit pas à parler allemand, il est impossible de parler cette langue sans posséder totalement les conjugaisons fortes. (Cassette Minipuce Exelvision pour *EXL 100*.)



MACADAM BUMPER

